TOP MEGA-DRIVE

特輯 2

全國第一本SEGA MD專業年鑑

16款發售中軟體介紹

讀者質詢＋秘技天地×新作預告＝熱情夏日MD SHOW

最新GAME GEAR特集



8家廠商總採訪
～帶您進入MD軟體的開發世界

戰國傳奇＆夢幻之星III完全總攻略

把遊樂場氣氛帶回家，闔家同樂！



記憶卡



手提包



T-SHEET





NEO·GED主機





RF線



RG

身歷聲的臨場享受
緊張刺激美侖美奐
讓您跨越玩GAME的新領域
擁有它
你才是真正的玩家

七月發售



戰鬪邊緣

七月發售



風速英雄

七月發售



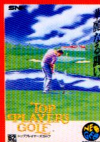
忍者勇士



激戰NAM地帶



明星棒球賽



首席高爾夫



麻將狂烈傳



幻魔大戰

專售各種遊樂器主機、卡帶和週邊設備
請認明NEO·GEO NTSC系統 英文字幕顯示 才是國內正品




TOP! MEGA DRIVE 特輯 2




SEGA MEGA DRIVE自1988年11月推出迄今，將屆滿2年，從最近這半年以來，簽約加入的軟體廠商觀察，以及今年6月上旬本社赴日參觀TOKYO TOY SHOW及SEGA 日本總公司，並深入採訪了解後（專訪內容詳見電視遊樂報導43期），對M.D.未來的展望，深具信心。相信無論您以往對M.D.的表現是否滿意，都會肯定這半年多以來SEGA 對遊樂器界的努力成果。我們也深深期許M.D.能不斷有佳作湧現，令玩家滿意！






這本特輯承繼了半年前本社所推出的TOP! MEGA DRIVE特輯1，從三個月前的籌劃階段到一個月前的成型，雖非懷胎10月，但其在呱呱落地誕生，呈現在各位眼前，所經歷的陣痛，其辛苦真是唯有親身參與者才能體會得出。在此，我要感謝所有參與製作的同仁，他們犧牲許多寶貴的假期，只爲了將努力的成果呈現出來。也非常感謝業者提供許多珍貴的資料，使本書內容更豐盛。




當然更要感謝的是所有看到這本特輯的朋友們，沒有您的支持，它就喪失了存在的意義。我們希望這一次的成績能超越以往，同時也期待各位不斷的指教與鼓勵。



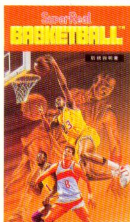

編者手記

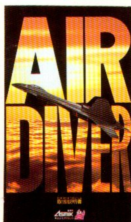
TOP! MEGA DRIVE 特輯2





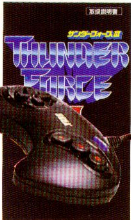
















軟體介紹



廠商總採訪



完全總攻略













SORCERIA

出 版 者：電視遊樂報導雜誌社
發 行 人：陳日陞
總 編 輯：陳希芳
企劃主編：宋明義
文字編輯：許麗容
美術主編：葛麗英
美術編輯：張偉銘、阮倩儀、章聖達、林文芝
發行課長：陳日曉
發行專員：陳文吉
行政管理：廖桂華
財務主任：楊素慧
商管組長：洪宗炫
商管專員：王志敏
社　　址：台北市辛亥路1段112號2樓
電　　話：3635236・3635239
F A X：3620224
總 經 銷：農學有限公司(農學社)
地　　址：新店市寶橋路235巷6弄6號2F
經銷專線：(02)9178022
廣告總代理：日華廣告股份有限公司
廣告業務代表：謝億榮
地　　址：台北市建國北路三段78號5F
電　　話：(02)504-6323
F A X：(02)509-9366
承　　印：錦龍印刷實業股份有限公司
地　　址：板橋市大觀路2段355號
東南亞地區總經銷：香港翡翠行
地　　址：九龍深水埗福華街148號
黃金大廈第3座2FG室
電　　話： 7289086 FAX：(002852)3879951
新聞局登記臺誌第6004號
售價160元
帳　　戶：電視遊樂雜誌社
劃撥帳號：1159250-4號



超級魔術方塊

ZOOM!

ズーム

■原作公司：DISCOVERY
■發行公司：SEGA
■標準價格：￥5,500

參考資料：32、33期

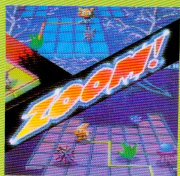
緊急情況發生！橫行宇宙中的巴斯達惡魔軍團，計劃侵犯地球！

緊急情況發生！橫行宇宙中的巴斯達惡魔軍團，計劃侵犯地球！

目前為止，他們已破壞了許多的行星。惡魔軍團在各地的行星上撒下魔界陣，如果魔界陣一天不消滅的話，地球也將遭受同樣命運，和其他的行星一樣成為不毛之地。

地球上的科學家們，火速開發具備人工智慧的〝SMART〞，並派遣到世界各國。

分設在世界中的魔界陣共36個，如果不完成消滅的話，地球就……？趕快！SMART，時間不多了！



畫面介紹 SCREEN



① 現在的得分
② 子彈發射狀況
③ 剩餘人數
④ 現在的關數
⑤ 剩餘時間

ZOOM! 2人操作時敵數增加

開始時，可選1人及2人操作遊戲方式，或2人交互操作及2人同時操作。同時操作時，1人選橙色、第2人選藍色的〝SMART〞，此時，敵數會增加。請小心應戰！2人同時時，可發射對方的子彈，所以不只是要互相協助，也要2方互相的牽制。



⬆2人操作時，敵數增加2倍，難度可增高。



協力

⬆會亂成一團，所以保持距離以策安全。



⬆1方死後掉後，遊戲會暫時中斷，再從頭開始！



背叛者

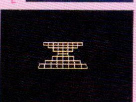
⬆互相牽制，也可以增加遊戲的樂趣喔！

ZOOM! 團團圍住敵人

基本上的規則是，玩家一移動操作的〝SMART〞後，線的顏色就會改變，以線圍住四角後，會忽明忽暗。畫面上的方塊，在一定的時間內，全被圍住就過關



➡這就是STAGE 1的最終目標



⬆魔界陣愈來愈逼近，接著就看你的厲害了！



⬅不管如何，圍住它！



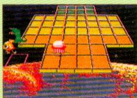
連續圍住，會得分。



⬆畫面過關後，敵方爆破。〝SMART〞也會很樂！

跳躍、反彈！然後，目標秘寶!!

這款遊戲最主要的重點是，跳躍和子彈的使用，另外秘寶也很重要。得分1000點可1UP，之後爲2000點1UP。點數是非常重要的，畫面上看不見的賽璐珞很多，包圍住可得200～400點。



↑跳躍可找尋，隱藏的賽璐珞，會得高分的喔！

⊙技巧的使用跳躍及反射彈!!

這款遊戲，困難度頗高，跳躍和發射將成爲你的好幫手，但是，過份依賴也會吃苦頭的！

首先，跳躍是按下方向鈕及A鈕（或C鈕）後，飛出了個賽璐珞。當被敵人包圍時，使用這種方法，是很爽的。但要注意的是，跳躍之時，不能劃線。一不留神就會忽略，後面的線。

彈的注意點是，可以使敵人跳飛起來，卻不能打倒敵人。射程距離也不是很長，差不多3個賽璐珞的距離，而且彈數也被限制，如果採連射，可能會造成發射失效，請多注意！

但是，總之以上2種方式，都將是你的得力助手。



←跳躍着地時請注意。如果跳到敵人的上面就完了！



←愁眉苦臉的反彈而出，嗯～不錯！

跳躍

對付頑固不靈的敵人，是有利的妙技——跳躍。跳躍時不能劃線是一大缺點，但專門應付迎面而來的敵人，跳躍時，記得好好尋找一下，畫面上看不到的賽璐珞。



↑跳躍時，不能劃線，實在太爛了！

反射彈

和跳躍不同的，專門應付窮追不捨的敵人。只能從背後發射，當彈起敵人時，趕快趁機，溜~~~。反彈的限制次數在得分表下的3階段有記錄，請多留神！



↑會從背向發射，但可不是在——放屁喔！

儘快取得秘寶

和跳躍、反彈一樣有利用價值的是——秘寶!!在一定的時間內，不趕快到手，立刻會消失，另外，依畫面的不同秘寶會在一定的位置上出現，請牢記！

當秘寶蘑菇撞到千手怪時，SMART的速度會減速，如果一取得蘑菇速度就會恢復正常。SMART的速度正常時，取得蘑菇會得分。秘寶星星，會改變其他的秘寶，最主要的效用，會顯示在1P的畫面數附近請不要錯失！



➡秘寶出現的地方會忽明忽暗。



←在此可得到——翅膀。

香蕉	砂漏	太陽	紅糖菓
敵人會暫時，移動減速。	敵人會暫時，停止移動。	SMART會暫時——無敵!!	得分數上昇——50點。
藍糖菓	**翅膀**	**蘑菇**	**星星**
得分數上昇——100點。	取得之後，此面過關了！	速度減慢的SMART恢復正常	可改變其他的7種秘寶。

ZOOM!

以下是魔鬼兵團！

這是會阻礙玩家，操作SMART的"魔鬼軍團"。不能打倒他們，只能以跳躍和反彈來避開。撞到千手怪時會消失，但是SMART的速度會減慢。

球團怪



以縱橫十字方向移動，速度很快，請留意！

綠手怪



綠手的怪獸，會在SMART後面追趕。

刺球怪



平常看起來不太動，但會突然變成陷阱。

陀螺精

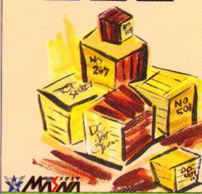


不停移動，會使SMART移動時劃下的線消失。

章魚怪



撞到會消失，但SMRT的速度會減慢。



史上最大 倉庫番

CARRIER

史上最大の倉庫番

■原作公司：THINKING RABBIT
■發行公司：NCS
■標準價格：￥5,200

參考資料：33期

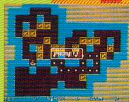
　　有一天，羅姆開著他的中古車上街兜風，一邊開一邊享受著和風吹拂

　　紅燈一亮，遵守交通規則的羅姆停了下來。此時有位婀娜多姿的美女走過來……整個魂魄被牽引住的羅姆心想著，如果錯過這次機會，可能就要等來生才有了！於是羅姆鼓起勇氣向女孩問好。

　　結果……那個女孩好像沒聽到似的，看著另一輛奔馳而來的跑車。是——克姆！

　　女孩毫不考慮地上了克姆的跑車，兩人揚長而去，獨留下羅姆黯然神傷！從此，羅姆發誓要存錢買一輛高級進口的跑車，報一箭之仇！





遊戲開始　GAME START

題目在畫面上出現後，以方向鈕操作上、下，由GAME CONTINUE EDIT 中將GAME選出。按下鈕後，前進去選擇面。



選擇面



以方向鈕選出挑戰面，按下開始鈕後，開始進行遊戲。一個舞台中共有10個面。共25個舞台，所以一共有250個面，讓玩家好好發揮。





關卡介紹　STAGE

4－35 移動綠色的行李，相當容易。





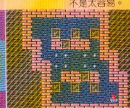
5－50 收集行李，聚集到中央。



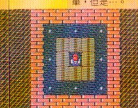
10－98 收集的順序，請多加思考。



11－109 這樣的畫面，可不是太容易。



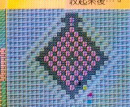
12－118 嗯！看起來蠻簡單，但是…。



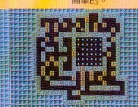
14－138 作出通道後，輕鬆多了！



18－175 上面的那一塊，收起來後…。



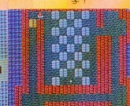
20－191 數量很多，但蠻簡單的。



20－197 收集的地域，分成2個的畫面。



22－215 繞圈圈來移動行李！



25－245 中央的通道，可使行李通過。



把行李推到指定點上，看來簡單但……

MD版的基本規則和其他機種完全相同。推可以，拉不行是最簡單的東西，只要動動腦，就十分容易了！

⊙目標收集點

散放在地圖上的白點是行李，只要將它們一一收集起來，就OK了！

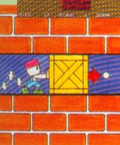
將行李收集起來會變色，全部收完即過關了！



←開始



↑收集在點的位置



⊙一次只能推一個

一次只能推一個行李，(眞小氣！)如果能買部車來裝多好。推！推！推！使勁的推！



←好重喔！推都推不動。

⊙千萬不要拉！

也不能拉喔！行李看起來相當重，拉也拉不動，只會白費力氣罷了！



→行李太重了，所以不能拉。

失敗時，請利用這個機能！

雖然很愼重的在操作，但是也可能會失敗。這個時候，這個機能會成爲救命之星！

首先，推過頭時，趕快按下A鈕，就回到原來的地方，相當方便的功能吧！

另外，放錯地方的時候，按下B鈕後，ONCE AGAIN 的指令會出現，選擇後可從頭開始再來一次。從頭開始之前，以TRACE MODE來研究一下，推行李的順序，比較有利。還有，可以以方向鈕來選擇畫面，儘量將自己不拿手的畫面放到後面。



←啊！不是這裡。



↑A鈕可以改變一切。



←按下B鈕就……。

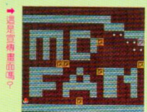


↑從新再來的指令出現，好好的利用一下

RETURN	回復遊戲面的指令
ONCE AGAIN	重新開始的指令
TRACE MODE	回到最初畫面。按下A鈕後，會從現到目前爲止的畫面。以方向鈕重回遊戲畫面。
GO SELECT	以這個指令重回現在舞台的選擇畫面。

自己編輯(EDIT)畫面樂趣無窮!!

和別的機種相同，這款遊戲也有EDIT模式。以題目畫面選出EDIT，可以依自己的喜好配置牆壁、行李、收集點。以方向鈕移動游標，C鈕選擇物品。以A鈕決定後，就很容易的作出原版。完成後按下開始鈕，又回到EDIT畫面，選擇PLAY後，就能以自製的畫面來玩遊戲。或許在前面的250面中，你已經歷盡千辛萬苦了，但如果在你自製的畫面中仍不過關的話。你就太……笨了吧！



→這是宣傳畫面嗎？



↓以簡單的畫面，讓自己輕鬆一下



←按下EDIT，好好努力了！



↑以C鈕選擇牆壁、行李……。

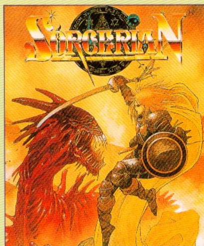
↓以A鈕準備，以B鈕消除。



↑設計出自我的圖樣。

↓放入玩者後完成，回到EDIT畫面後，開始！





戰國傳奇

SORCERIAN

ソーサリアン

■原作公司：FALCOM
■發行公司：SEGA
■標準價格：¥7,000

參考資料：33、35、36、37期

這裏是冒險家們學習魔法及收集寶劍的城堡。他們來自世界各地不約而同地聚集在此。

有尖尖的耳朵，飄逸長髮的少女——小妖精。有四肢短小、滿臉鬍子，以斧為枕、一天到晚視酒為命的侏儒。有喜歡批評別人，常因算命起衝突的巫婆。還有手不離劍的戰士……等人物。

集合在此的人，大家各懷鬼胎。有希望得到數不盡財寶的人，有為了追求真理的人。但最令冒險家們關心的，還是為自己的君王而戰，以獲得眾人的威望。因此，他們反覆著數不盡的冒險，有時受傷、有時痊癒、有時相遇、有時別離……。你常可看見他們手拿武器、口唸魔法的咒文，在沒有盡頭的迷宮中摸索。他們相信自己的智慧，事實上他們的確解開無數神秘之謎。

你可以和大家一樣，稱他們為——戰國英雄。



王城與城鎮的操作方法



方向鈕——指令和文字的選擇
START鈕——開始遊戲
B鈕——取消
C鈕——決定



▲王城



城鎮▶

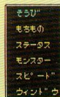
冒險中的操作方法

上	跳躍．登上樓梯．打開門．取東西／放東西．談話
左右	移動
下	下樓梯 踩地上



START 打開指令視窗





➡指令視窗。

- そうび——裝備
- もちもの——持有物
- ステータス——隊員狀況
- モンスター——探知怪物
- スピード——速度
- ウィンドウ——視窗







Ⓐ—更改隊員位置順序　Ⓑ—施展裝備的魔法　Ⓒ——武器攻擊與決定指令

遊戲開始的方法

※以下表格爲王城的指令排序

出發冒險！	時間過去了！	解散組員	取消角色
觀察組員	觀察角色	進入城鎮	改變職業
編制組員	創造角色	儲存遊戲進度	讀取遊戲進度
			範例角色

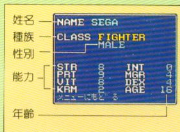
◉首先工作

遊戲一開始，第一個要進行的工作便是角色創作。要取什麼樣的名字、選哪一種族、還有性別……，真是叫人傷腦筋！不過一想到今後漫長的冒險，真是又期待又擔心。要注意的是，角色最多可創作至10個人喔！



◉創造角色

輸入姓名並選擇種族及性別後，便會顯示出初期的能力。同時，也會表示出分數，分成各種不同的地位等級。



構成種族的７種能力

STR	戰鬥力（強度攻擊力）	戰鬥力為零以下的話，則無法使用武器來攻擊。
ITN	智慧（智力魔法攻擊力）	「智為」在零以下時，無法使用正在裝備的魔法。
PRT	防衛（防禦力）	防禦力若愈來愈低，則普通攻擊所受的損傷變大。
MGR	抵抗魔法（對魔法的抵抗力）	魔法抵抗力變低的話，對魔法所受的損傷也會增高
VIT	生命力（活力・體力）	生命力高的話，便可以打開厚重的門。
DEX	巧妙（靈巧度）	靈巧度高的話，則可避開裝置於門及寶物上的陷阱
KRM	因果報應（善惡的標準）	善良的話是好人，這也是上天所賜與的能力（魅力）

◉年老及世代交替

角色隨著年紀的增長，會依序變化成年輕人、中年人及老人，壽命（依種族不同而有異）一到，則會因爲衰老而死去。不過，即使死去，仍可以創作繼承原來角色的寶物及知識等東西的新角色。但是，等級還是會回到零喔！



◉職業的變化

在城鎮生活時，依各個角色的參數不同，可選擇60種職業中的某一種來就職。各個職業的年收入不同，1年後的參數也會因此而有增加或減少。因此，請預先寫下參數的增減，以減少角色成長時的失敗吧！



轉業也要有條件！

角色雖可以選擇自己喜歡的工作來轉業，但也並不是任何人都可以從事全部的職業的。例如：男人來當助產士總覺得怪怪的；而叫身體虛弱的老人來做戰士則又太沒道理了。因此，設定有年齡及性別等限制喔！

依職業作不同變化

就業的角色，在經過一年之後就可獲得某種程度的年收入及經驗値。而且，各個能力的增減也會因職業不同而有差別喔！雖說年收入再好，但如果從事小偷之類的行業的話，可是會損害名譽的喲！

◉改變職業

1. 轉業時，在王城的畫面中請選擇轉業的指令。
2. 會出現角色一覽表，所以請選出轉業的角色來。
3. 選擇了想變更的角色後，就業場所一覽表的畫面會出現。
4. 請以綠色游標選出轉業項目。想中止時，請按B鈕，會再一次出現角色一覽表，所以如果還想轉別的職業的話，請以同樣的方式選擇角色。沒有的話，按下B鈕後，會回復到最早的王城畫面來。

職業一覽表

のうふ(農夫)	どろぼう(小偷)	どうけし(道化師)	あくまばらい(除魔師)
カガくしゃ(科學家)	コック(廚子)	がくしゃ(學者)	おどりこ(舞娘)
りょうし(獵師)	やくざいし(藥劑師)	かぎや(鑰匙匠)	くつや(鞋匠)
レンジャー(警備員)	そうりょ(僧侶)	かじや(鐵匠)	せんきょうし(傳教士)
だいく(木匠)	スパイ(間諜)	はかもり(看墳人)	はなや(花匠)
シャーマン(巫師)	ほねざいくし(骨細工師)	こじき(乞丐)	あそびにん(遊人)
ようへい(傭兵)	しょうにん(商人)	きこり(樵夫)	いしゃ(醫生)
ちょうこくか(雕刻家)	ひつじかい(養羊)	しゃほんか(抄書家)	いしく(石匠)
さぎし(騙子)	たんけんか(探險家)	ちょうきょうし(調教師)	ゆみし(弓師)
うらないし(占卜師)	ふなのり(船夫)	かりゅうど(獵人)	かんごふ(護士)
おりこ(織工)	ころしや(殺手)	こうりがし(高利貸)	かみゆい(理髮師)
べんごし(律師)	やくそうとり(採藥師)	せんたくや(洗衣匠)	にんそく(行人)
たんこうふ(礦工)	とうし(鬥士)	きとうし(祈禱師)	ぱんや(麵包師)
モデル(模特兒)	しじん(詩人)	かせいふ(傭人)	ぬい子(裁縫)
つうやく(通譯)	そうぎや(葬儀社)	ばくちうち(賭徒)	さんば(產婆)

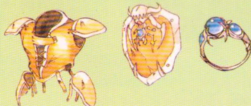
◉觀察角色

姓名　種族　年齡

```
DUEL                    AGE 19
MALE    FIGHTER LEVEL    1
HP   200/   200 GOLD     23
MP    75/    75 EXP.     60
STR 10( 10)  INT -8( -8)
PRT 10( 10)  MGR  6(  6)
VIT 10( 10)  DEX  0(  0)
KRM  2(  2)  MAX 15
RESURRECT          HEAL
```

- 性別
- 體力／體力上限
- 魔力／魔力上限
- 能力值
- 擁有的知識
- 持有物品
- 持有藥草的種類
- 現在的等級
- 剩餘錢數
- 經驗值
- 魔力及各項能力在目前等級的上限值
- 情報

※擁有的知識——在鎮上的修道院中得到的能力。
※持有物品——各個角色的裝備是（武器或竿子、鎧甲或長袍、盾或戒指）三件、藥和另外預備的2件，共可以擁有6件秘寶。
※情報——現在的職業爲何？是否在修行中？或是這角色如果已死，是死幾年了？等等有關角色的情報狀態。



名稱		備註
ARMS………	武器	有小型的刀及斧兩種
ROD………	竿子	不只可使用魔法，普通攻擊也可
ARMOR……	鎧甲	手工非常精細
ROBE………	長袍	無法裝備鎧甲者所穿的衣服
SHIELD……	盾	皮製，鑲有鐵製的裝飾
RING………	戒指	沒有盾的人用此戒指來保護身體

◉進入城鎮

武器及防具店——BOB GUILD



在此幫戰士購買武器、鎧甲和盾這三種東西，然後替巫師和妖精購買竿子、長袍及戒指吧！這家商店還會讓我們打折扣喔！事不宜遲，趕快去買吧！

魔法師之家——ESTHERS CABIN



此處可在秘寶上加上星座，配合星座而決定使用何種魔法。但是，1次限1個星座，而且，欲加上1個星座就要3年的時間。眞是一段漫長的過程。





名稱	價格	備　註
取得魔法	10G～	裝備上擁有星之魔法的一種
解除詛咒	10G	解除冒險時被施放的詛咒
使死人復活	20G	使死於冒險之中的角色復活
歸還寄放之物	0 G	因爲擁有星星而歸還寄存的東西

藥　房 CHEMISTS SHOP



等級低的話，在冒險中是相當危險的。「藥」是務必携帶的寶物。HEAL及CURE、復活之藥及RESURRECT也盡可能帶著。此外，將冒險中所取得的各種藥草加以調製之後，也可以作成許多藥喔！

名稱	價格	效　果
HEAL	20G	使其回復至MAX　HP的70%
RESURRECT	50G	讓已經死去的同伴復活
CURE	20G	消解體內的毒素
MELT	20G	使凍結了的同伴恢復原形
UN-CURSE	20G	可解除所受到的詛咒
STONE FLESH	20G	將變成石頭的同伴變回原形
SENILITY	10G	使敵人老化，攻擊力降低
NEGATE	100G	使正在移動的敵人暫時停止行動

寺　院　ORDERS TEMPLE



這裏是信徒們懺悔及祈禱的場所。如果熱心信徒蒙主寵召，可免費使你復活喔！此外，還有一個在個人電腦版所沒有的機能，那便是角色的名字的變更也可在此寺院進行。

名稱	備　考
懺悔	在神明之前懺悔過去的罪惡、對神父告白的話，對今後的生存方式將會有更光明的感覺。
禱告	將自己所有的全部心思，不吝惜地向自己所尊敬的神投入的話，一定會有所感應的。
死人復活	只要是熱忱忠心的信徒，一旦死去了便可獲得重生。如果不是，那麼只好在魔法師之家花錢消災了。
改變姓名	可改變角色的姓名。輸入方式與角色創作的方法相同，應該沒有問題才是。不過，手續費要10G左右。

長老之家——ELDER PREMISES——



在此，知識最淵博的長老會提供我們關於具有魔力的裝備的情報。此外，向他打聽傳聞的話，也可知道有某種程度之魔法組合這件事。而後，拜託他的話，也可替我們引出藏在寶物之中的力量喔！

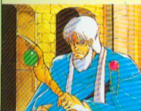
名　稱	價格	
調查所持有的東西	9G～	爲我們看出存在於裝備中的魔法
引出魔力	30G～	替我們引出藏在裝備中的力量

城的謁見室——AUDIENCE ROOM



開始冒險而賺取了一定的經驗值後來到這裏的話，國王會告訴我們下一個等級所必須的經驗值。假使擁有充分的經驗值的話，便可提昇等級，並告訴我們那個等級的ＨＩＴ　ＰＯＩＮＴ的上限。冒險回來之後，一定要謁見國王哟！

道場——TRIAL FIELD



在此可進行提昇角色地位及冒險能力的修行學習。修行項目共有11項，必須在一定的期間內寄居於道場中學習，否則不會有效果。

提昇地位的七種修行

名　稱	價格	效　果
希望很會使用武器	20G	戰鬥力提昇5，如果變成0以上，便可使用武器來攻擊。
希望擅長使用魔法	20G	智慧力提昇5，變成0以上時，可使用魔法來攻擊。
希望可躲避敵人攻擊	20G	防禦力提昇5，而敵人的普通攻擊因受到的損傷會減少。
希望可躲避敵人魔法	20G	魔法抵抗力提昇5，因敵人的魔法攻擊而受的損傷會減少。
希望擁有較大的力氣	20G	體力提昇5，可打開更重的門。
希望可巧妙避開陷阱	20G	靈巧度提昇5，更容易避開裝設於門及寶物之上的陷阱。
希望擅於和他人交談	20G	善良度提昇5，可買到更便宜的東西。修行時限可提早結束。

冒險中所必備的能力(知識)的修行

名　稱	價格	效　果
希望認識怪物的一切	20G	可了解冒險中所出現的怪物之名稱及特徵。
想知道寶物	20G	冒險結束分配寶物時，可進行寶物的鑑定。
想知道陷阱	20G	可簡單地避開裝設於迷宮的陷阱。
希望可調配藥物	20G	擁有可調和持有藥物之藥草的話，之後便可以自動補充。

戰國傳奇中有10部脚本

1 灰色的迷宮……創作迷宮的天才。安特羅諾夫生前遺留下來，一生中最高最大的迷宮。但是目前因爲無數怪獸存在，而更可怕了。人們遭到攻擊。故首先要封印這座迷宮。



2 常春之村……終年積雪的常春之村．夫利斯的洞窟中，有一條惡龍盤據著。這座洞窟中有一尊保持村落常春的女神像。是否能在守護神遭到惡龍破壞之前，將祂搬運出來？



3 空中瀑布……有一天，潘特華的上空黑雲密佈，地上逐漸看不到太陽了。長此下去，人們必定會病倒，而作物也終將枯萎。據預言者揚說，這是因爲空中瀑布的關係……。



4 漢藥……據說在漢藥之國．中國，有人類夢寐以求的返老還童之藥。似乎效果十分神奇，因此，玩家必須操縱著戰士們，向中國出發，取得這種使人返老還童的長生藥。



5 培托斯祭壇……潘特華的國王由於可怕的熱病而倒下了。祇有到冷凍神殿中取得契魯得的果實，才能將高熱降下。但是，神殿被層層的謎包圍著，究竟能否帶回果實呢？



6 魔法師的徒弟……在生活平安無事的魔法學校裡，突然冒出一羣怪獸。學生們由於恐懼而無法安心上課。究竟這些怪獸是從那裏來的呢？爲了維護學生，必須查明原因。



7 雙島……南國海中浮出2座美麗的島，2島之間架著一條橋，住民們和平共處，過著幸福快樂的日子。有一天，突然發生變故，居民們失和了。必須找出原因恢復和平。

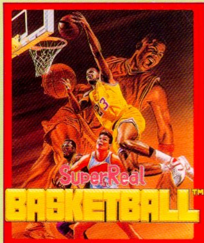


8 馬里歐奈特館……有一天，受到少女們鍾愛的布娃娃，忽然消失了。戰士們身負重託，前往某一座館中查明布娃娃的下落，卻因此而捲入了意想不到的懸疑事件當中——。



9 遇害的村落……這是脚本9，分爲2部，引導玩家通向脚本10，故成爲玩家的最終目的。內容相當有趣。

10 邪神之堡……這是終結的脚本。祇有在1～9中全部過關的組，才能夠進入此處進行探險行動。



超級籃球賽

SUPER REAL BASKETBALL

スーパーリアルバスケットボール

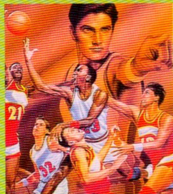
■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：6,000

參考資料：35、36期

　　這個由黑人和白人混合組成的隊伍，各種投籃的畫面氣勢和美國職業籃球賽的氣勢相當。也可以設定簡單、普通、艱難之各等級，非常方便。

　　玩家在目標附近跳起來時，畫面立刻會切換。從目標正面進去扣球區時為扣籃，從旁邊過來為勾射，從目標後方進入則為後勾扣；由進入區域的方向不同，投籃的方式也不一樣。

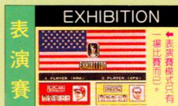
　　扣籃和後勾扣在實際的比賽中比較難做到，但是在遊戲裏，扣籃旋風可不是夢想哦！無論是單手或雙手都精彩非常。



錦標賽和表演賽兩種模式

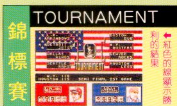
　　模式有只比賽一場的表演賽與八個隊伍比賽的錦標賽兩種。錦標賽是和電腦的對決，一戰一戰地勝利之後，才可以參加總決賽。另外，也可以在展示的畫面研究各個隊伍。

表演賽



←表演賽模式只有一場比賽而已。

錦標賽



←紅色的線顯示勝利的結果

基本操作　CONTROL

運球



以方向鈕來操作運球的球員。可以移動8個方向。

投籃



按一次B鈕會跳躍，再按一次投籃。

傳球



同時按下A鈕和想傳球的隊友方向鈕。

暫停



位置變更，選擇DEF的編排時，以C鈕決定比賽時間。

各有特色的選手資料

　　選手各個都有他們的特徵，例如布朗的專門是傳球、麥克是投籃專家。以下是各名詞的解釋。

SPD…腳速。可影響運球。到"9"後的速度，就如同長舌婦講話的速度一樣快。

SHT…投籃成功率。

PAS…傳球時的快速，能左右成功率。如技巧不夠，容易被對方抄下球來。

DEF…如果說成守備力就好像RPG一樣。這裡是指防衛時抄球的準確率。



SEATTLE	SPD	SHT	PAS	DEF	POINTS		SHOT	FOL
STACK	3	7	2	3	000	/	000	0
WARD	5	4	2	5	000	/	000	0
BROWN	3	9	2	2	000	/	000	0
SWAYZE	3	9	2	2	000	/	000	0
PARKER	3	7	2	3	000	/	000	0

投籃、重點、犯規次數等都有自動記錄功能。

暫　停

各局開始前或時間到時，會出現下圖的作戰表示畫面。



①SPD(速度)SHT(投籃)PAS(傳球)DEF(防禦)，各能力分10階段，段數愈高愈出色。
②POINTS(得分)SHOT(投籃數)FOL(犯規次數)

作戰畫面的操作



▶位置的變更◀

1. 以方向鈕來選出想變更的選手，再按A鈕。(被選出的選手會閃亮(忽明忽暗))。
2. 選出代替的選手，按下A鈕。
3. 選手的名字確認後，再按一次A鈕。

▶編排變更時◀　按下C鈕後，可以改變防禦的編排。

緊迫盯人戰術(MAN TO MAN)

採個人盯梢的防禦方式。這方式有利於傳球切球或空中切球。但是，在攻擊上會容易漏失，易造成對方採快攻、長傳等失誤。需要特別的留意。



區域聯防戰術(ZONE)

5位選手分配在各地的防禦方式。是種容易形成區域的正統防禦法。短距離投籃時容易防禦。但是，對方如果善於中距離投籃或遠距離投籃的話，就非常危險了。



傳　球

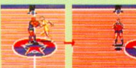
以方向鈕決定傳球的方向，再按C鈕就可以傳球。另外，決定方向按B鈕跳躍，在落地之前按C鈕，就可以跳起來傳球。為了不被搶球，一定要仔細看清楚對方所在的位置。



←如果不謹慎或快速操作的話，球就會被搶走

閃　人

一腳不動，另一腳移動，如此改變玩家的方向，就這樣來閃人。被防守者包圍時，可以用這種方法改變方向躲過敵人並將球傳出來。閃人是按A鈕！



⬆實際比賽中很難做到這個

超級射球

只要在罰球區內按B鈕投籃，有時會出現特寫鏡頭。可別看呆了！注意畫面中央的下方有一瞄準棒，你要看準白點到達中央的紅色區時，按B鈕即可漂亮得分！

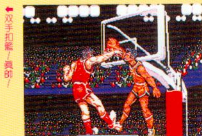
難道防守一方就束手無策嗎？不！同樣抓準時間按C鈕，有時就能給對手吃個火鍋喔！

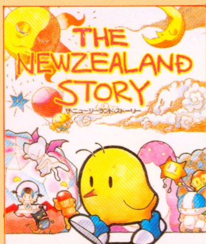


⬆切入罰球區內跳躍……



←双手扣籃！真帥！





紐西蘭故事

THE NEWZEALAND STORY

ザ・ニュージーランド・ストーリー

■原作公司：TAITO
■發行公司：TAITO
■標準價格：￥6,800

參考資料：36、38期

紐西蘭，一個四周被海洋圍繞著的和平樂園。生活在島上是自然動物公園內的無翼鳥們，牠們是一群無憂無慮的快樂伙伴。尤其是勇敢的鐵奇和迷人的比比姑娘，更是天生的一對。但是有一天，從南冰洋來了一位醜陋的科德拉，他帶走了比比和她的快樂伙伴們，這個壞獵人科德拉準備把無翼鳥們，出售到北極和南極。糟糕！如果不趕快把他們救出來，就一個個被賣了………。

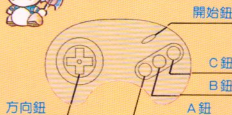
鐵奇開始作戰計劃，雖然他不會飛，但他有勇氣和知識。準備ＯＫ了嗎？搭上熱氣球，出發！！







操作介紹



- **開始鈕**：遊戲開始。遊戲中一按，可暫停遊戲，再按則繼續遊戲。
- **A・C鈕**：弟奇發射武器。水中不可使用，水中時露出身體的一半，按鈕會由斜面噴水攻擊。
- **B　鈕**：地上跳躍。在乘坐輕氣球時，依按鈕時間長短，會改變高度。
- **方向鈕**：可移動地上・輕氣球上的２個方向和水中的８方向。

⊙乘坐的工具



普通輕氣球 有黃色及粉紅色，速度相當快。

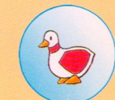
氣球 被擊中再復活時，變成這個。

鳥型氣球 任意使用速度後，會很難控制。

耐久氣球 耐久力強（３次），速度普通。

鋼鐵氣球 碰到陷阱，也不會炸破。

飛艇氣球 速度很快，也可發射雷射。



武器種類

炸　彈



←形成拋物線，爆發範圍很廣。

弓　箭



←從最初開始就有的裝備，可和別的武器交換。

雷　射



←射擊速度快，可打倒牆壁後的敵人。

魔法手杖



←由四面八方放射火燄，火碰到牆壁會反射。



威力寶物介紹

操　縱　桿



←取得後，坐上交通工具，可移動８個方向和在空中停止。

壓　縮　機



←可增強弟奇的速度。但或許會超速失控喔！

時　間





←取得後，可暫時制止敵人行動，並打倒敵人。

智慧之書





←取得後，可消滅畫面上全部的敵人和輕汽球。

無　敵





←數秒間忽明忽暗，可承受敵人攻擊，而不死！



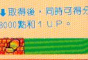
取得後……可增加一人，但要全收集到才行。



⬆取得的文字會表示在畫面右上方。



⬇取得後，同時可得分8000點和１ＵＰ。









突破複雜的迷宮，救出好友和愛人!!

「紐西蘭故事」是由電動版加以改良成MD版的解謎動作遊戲。可愛的造型是「紐西蘭故事」最讓人喜歡的原因。不過MD版與電動版的內容上，並不完全相同，即使你是電動版的高手也不見得能熟悉MD版喔！



↑突然出現的壞蛋，帶走了小弟奇的朋友和愛人！



←逃過劫難的弟奇，為救同伴而展開了冒險之旅。







↑接連不斷的陷阱和敵人……



↑碰到鳥籠後，這個舞台過關。



四處危機的危險迷宮！

陷 阱

此處陷阱最多。四處危險，跳躍看看，就可發現天花板、地板，沒有一處漏掉，請多加小心，不要冒然前衝！



↓咦！跳到下面瞧瞧，怎麼會……。



↑怎麼…怎麼！到處都是陷阱呢!?

敵人角色

在地上或空中移動時，突然門打開，敵人出現。如果一接觸會出現失誤，牢記出現位置，一出現就攻擊！



↓乘座輕汽球，出現一扇門。



↑突然！敵人出現，怎麼這麼狡猾。

瀑 布

水中也有陷阱。有時在水中的畫面上會出現瀑布。如果移動在此處時，就很可能會被水冲走，請小心！



↓水中移動時，瀑布出現，一接近…



↑就這樣，被水冲走了！

好好運用弟奇的動作，進攻迷宮！

弟奇可以以武器攻擊、跳躍及水中移動等動作。

通過各個陷阱，前往複雜的迷宮，此時靈活的運用以上的動作是很重要的，尤其是跳躍的技巧更重要。



↑運用熟練的動作，前進!!

⊙多多利用地面的跳躍技巧

依按鈕的時間，可調節跳躍的高度。另外，弟奇在跳躍時可穿越上面的地板，所以在攻擊上面的敵人時，弟奇的身體通過地板後，可移動到下一個地板。



←跳躍的高度，依按鈕時間的長短而變化。



↑如果身體整個通過上面的地板，就能移動地板。



↑如果利用地板逃跑的話，就會碰到上面地板的敵人。

⊙注意水中氧氣指數!!

迷宮中也會出現水中。弟奇裝備有入水的動作，並可移動8個方向。必須注意的是，左下的氧氣指數，指數到〝0〞時，呈缺氧後將使弟奇淹死。氧氣沒有後，浮出水面呼吸。在水中時不能攻擊敵人，只能躲避敵人



↑進入水中後，在左下會有氧氣值的表示指數，請隨時注意！



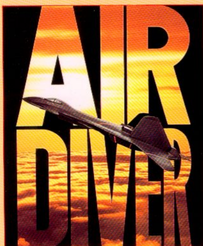
氧氣愈來愈稀薄，弟奇陷入困境。



↑因為不能使用武器攻擊敵人，所以碰到敵人時，走為上策。



←臉一露出水面，吐出水來，即可補充氧氣。



立體空戰

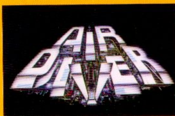
AIR DIVER

エアダイバー

■原作公司：ASMIK
■發行公司：ASMIK
■標準價格：¥6,800

參考資料：36期

西元19××年，美、蘇兩大國的軍力愈來愈強大，更培養出無數的軍事人材。在北洋的一座孤島上，一位瘋狂的科學家，領導了一個非常強大的恐怖分子集團，他們以這裏爲基地計劃征服整個地球。西元20××年，恐怖分子組織研究高科技，完成了8架巨大的空中戰艦。他們的科技水準，已超越世界上任何國家，於是一一地擊破各國的防衛網。數小時之後，在恐怖分子的控制下，8架空中戰艦已經控制整個世界了。這時候，最新銳的噴射戰鬥機・F-119／STEALTH，正好在南太平洋上空試飛。當飛行員知道事態的嚴重性已經太晚了，可是能對抗空中戰艦只有F-119能夠辦到！爲了拯救全世界，勇敢的飛行員點燃噴射引擎，決心奮戰到底。



畫面介紹 SCREEN



基本操作 CONTROL





B鈕—追踪飛彈

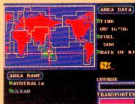


C鈕—加速

作戰分析



未征服的國家



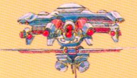
已征服的國家

⊙選擇區域去奪回

整個世界被8架巨大的空中母艦給分割開來了。要從那裡前進，必須先選擇區域。右邊表中的任務達成率愈高表示愈簡單。在各種區域的最後都有巨大空中母艦，破壞掉它就可以奪回區域。



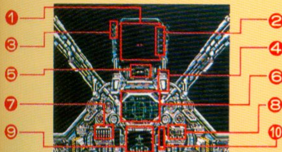
⬆從那裡往那裡去都由你決定。以奪回全部區域爲目標！



區域	說明	任務達成率
澳洲 AUSTRALIA	因爲離敵軍指揮部較遠，所以較別的地域裝備少，從這裡開始進攻是遊戲的竅門。	60%
北太平洋 NORTH PACIFIC OCEAN	較大的地域，相對的軍備密度也較薄。較容易奪取的地帶。敵人的航空母艦在日本。	60%
南美洲 SOUTH AMERICA	雖然敵機數不少，但任務達成率還算高，因爲機種和飛行員都屬B級，總合軍備力不高。	50%
非洲 AFRICA	南半球最強的軍備較難達到任務。若能熟練操作偷襲，奪取這地域的成功率會增高。	30%
歐洲 EUROPE	以AV－8B爲主力的戰鬥機裝備。守備力很強。飛行員爲A級，擅長於由後方攻擊法。	20%
亞洲 ASIA	配備有許多攻擊能力高的戰鬥機。最好能有心理準備後再出擊。	15%
歐亞大陸 EURASIA	自誇有蘇聯最新銳的戰鬥機，真的不是吹牛！要奪取這個地域，可要傷神了！	5%
北美 NORTH AMERICA	配備有除AV－8B外的最新銳戰鬥機。雲集了超A級的飛行精英。	5%

認識儀表板

座艙內所顯示的儀表並非只是裝飾而已。它是重要情報的寶庫。要加以活用。尤其雷達是很重要的，一定要經常地注意情況。從後面被攻擊而受到損傷的機率非常的高。所以不可以把後面的敵機給疏忽掉了！



編號	名稱	說明
1	瞄準器	設定捕捉敵機和瞄準攻擊兵器。
2	高度表	配合自機的高度，計表會上下移動。
3	秘寶顯示	表示現在所剩下的預備秘密寶物。
4	警戒燈	後方敵機接近的話，紅燈會閃爍。
5	姿勢表	表示自機相對於水平線的傾斜角度。
6	鎖定警示	平常是雷達，非常時是信息的表示。
7	餘彈數	飛彈的消耗狀況及搭載狀況的表示。
8	燃料表	燃料的消費狀況以計數器表示。
9	機況表	被打中的地方會閃爍，打中3處就墜機。
10	引擎指壓表	引擎的輸出以真實的時間表示出來。

⊙巴爾幹砲快速解決

首先會有許多嘍囉登場。要統統鎖定攻擊。這一些傢伙也很棘手，所以受到損傷的可能性很高。建議你不要在這裡浪費飛彈。要盡快地打倒。

⬅不要被這種嘍囉給除掉了。



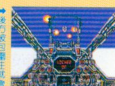
⬅敵人到達的時候，要趕快鎖定發射飛彈！

A級飛行員出現！

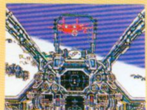
打倒一定數的嘍囉，A級飛行員操縱的戰鬥機就會登場。沒有辦法從後面打倒，而且會立刻鎖定。這傢伙只要稍受到損傷就會墜落，要猛追攻擊。



➡碰上這個傢伙時，一定會發射砲彈攻擊過來。



➡後方被包圍住就會被鎖定而遭到攻擊了。



↑沒有躲藏的時間了。要追，一直地追。



↑快要墜機了。但是，這傢伙很頑強，都不可大意。

到達巨大空中戰艦

終於到達巨大空中戰艦那裡了。經過漫長的戰鬥卻毫無療傷養神的機會，猛烈的攻擊又開始了。這傢伙的動作比較快，注意要精確瞄準才攻擊。在這裡失敗的話，以前的努力都白費了。直到最後都不可以掉以輕心！

⊙攻擊弱點

每個空中母艦各有5個弱點，而共通的弱點就是會發射光彈的機體中央部份，另外有4個弱點。在這裡會用巴爾幹砲來防禦，所以要小心了。



↑空中母艦終於出現了。它巨大的程度讓人無法消受。要準備攻擊了。

⬇從中央發射。放出小彈。這裡彈是很難躲開的，所以要預先往左右邊躲開。



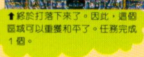
⬅看準發射光彈的空檔去破壞發射口的話，有巴爾幹砲會攻擊過來。很狡猾的攻擊。



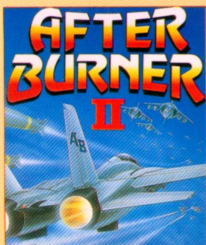




⬅敵人從後方超越的時候。要使用巴爾幹砲！



↑終於打落下來了。因此，這個區域可以重獲和平了。任務完成1個。



衝破火網

AFTER BURNER II

アフターバーナーII

■原作公司：SEGA
■發行公司：DENPA・NEWS
■標準價格：￥6,900

參考資料：33、35、36、37期

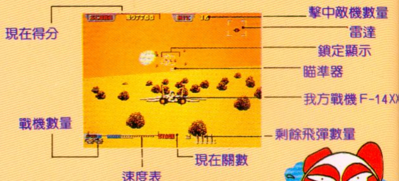
西元199x年，世界勢力分成Ａ國和Ｚ國，雙方一直持續冷戰。身為Ａ國海軍的你接到了一個極機密的命令。這個命令就是強行突破敵國的領空，將秘密武器的情報磁碟片帶到軍隊的秘密研究所。

這就是故事的大概內容，是屬於３Ｄ射擊遊戲。搭乘戰鬥機，用巴爾幹砲和誘導彈擊散接近的敵機，是個很爽快的遊戲。

這個遊戲的特徵在於速度感。從遠處以極快的速度接近而來的敵機，稍一不注意就開到眼前了。



畫面介紹 SCREEN





六大戰區介紹

海上



原本寧靜的海面，如今卻成了戰場……。快！瞄準前方的敵機，將祂們——擊落！

沙漠上



在黃昏的沙漠上飛行，是多麼羅曼蒂克的感覺……不！不能再做夢了！

夜間



夜間作戰是需要冷靜的頭腦，能在最短的時間內發現敵機的偷襲，否則此戰會很辛苦！

草原上



通常在草原上作戰要採取遠攻近守的原則。沒擊中遠方的敵機就要準備閃躲喔！

雲上



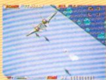
在雲上作戰，其戰術正與草原作戰相反。特別小心追擊機的空中纏鬥！

綠洲上



只要有這種戰區出現，你就該握緊操作桿，小心應付面前出現的敵機。有那麼緊張？你試試看吧！

AFTER BURNER II





GAME START

離開戰艦後，戰鬪就開始了！ＳＴＡＧＥ１～23當中，以第18爲最辛苦，玩家最好在前面的數關熟練操作技巧，才能順利的過關，舞台即將開始，好好應戰吧！



STAGE1



←如果不能很有技巧的追趕敵人，就老實點才是上策。



↑ＳＴＡＧＥ１的最後，６機之中最少要打倒４機才安全。

由後方攻擊而來的敵機，一機都不能遺漏，趕快全力攻擊。由前方的右、左、右順序的出現，連後面的共６架，都會發射飛彈，所以儘早打下它們。

STAGE2



←相當激烈與美的畫面！



↑７機之中，不會飛發射飛彈的是，左下方的一機。

和ＳＴＡＧＥ１比稍爲難些，但是，還算是簡單的。這舞台上會有２個地方同時出現７架。最初只有３機會發射飛彈，後來變成６機會發射，請多加留意！

STAGE3



←飛彈接連不斷的出現，真辛苦！



↑注意前方群集的敵機！

這舞台開始，慢慢的飛彈會有時間的差異出現，飛過來時會稍慢，相當危險。如果一隊中有一架被擊中，會誘導其他的飛機爆炸，所以請多留意！

STAGE4

這個舞台相當難。敵人的飛彈發射方式和目前爲止的完全不一樣。玩家只要牢記敵人出現的方式就不會被擊中。這裡也會出現誘導彈。



←來個俯衝吧！



←冷靜的面對戰鬥別緊張！

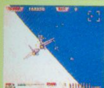
STAGE5

只能補給飛彈，如果加入隱藏的指令，能增加100發飛彈。參考秘技天地。



➡相當壯觀的畫面吧！

STAGE6



←這個舞台中，飛彈看起來不是太可怕。



↑如果可以打倒在中央移動的敵機，就能誘爆。

這舞台上，追擊機將會出現。如果我機的引擎，被追擊機的巴爾幹砲擊中，就完了！突然加速或減速，能躲過攻擊，且相反的能打擊敵機。

STAGE7



←舞台的開始，暴風雨前的寧靜。



↑舞台的開始，如果出現敵機第２隊以後，請留意地平線處。

如果地平線上出現排列成形的敵機時，就是危險信號。這些敵機會連射飛彈，形成飛彈暴風圈請留意！這舞台中，有２處會出現，這種局面，請牢記！

AFTER BURNER II




STAGE8


⬆綠色的鐵塔要小心喔！


⬆如果不想死的話，可以飛出柱子外，但得分會降低。

大家都稱此畫面為加分舞台，但也不盡然喔！雖然比別的舞台更簡單，但也不要太輕心，總之，熟練操作方法是玩家唯一的途徑了！

STAGE9


⬆舞台開始，準備回轉！


⬆如果出現4機重疊的敵人，一次瞄準目標攻擊，也蠻方便的！

採取回轉方式，躲避突然登場的追擊飛彈。但第3機時，因前方的敵人增多，要加快速度。要牢記！這舞台中常會有四機重疊成一機的方式出現。

STAGE10


⬆不是只有追擊機，好戲還在後頭。


⬆這畫面就很難了！趕快練習一下加速，減速迴避！

此舞台要留意後方的敵機。會有3次追擊飛彈和追擊機聯手攻擊的狀態。這時候，以慢速的技巧閃避敵人的追擊機是一大要素。

STAGE11


⬆不要讓飛彈全部消耗光，是基本常識。


⬆眼前是飛彈陣，我的未來會如何呢？

ＳＴＡＧＡ11會出現大量的誘導彈，請以探險的心情，小心謹慎的尋找。同時，最有利的是能節約飛彈。

STAGE12

敵人接二連三的攻擊不斷。但是敵機的飛彈卻沒有意料之中的強大威力。如果能多注意追擊機的話，是不會太難過關。四機重疊也要多留意！。


⬆四機重疊的方式相當多。


⬅注意後方的攻擊，會突然遭侵襲的。

STAGE13

在電動版上，應該會著陸。ＭＤ版仍是空中補給。


➡到底什麼是最危險的呢？

STAGE14


⬆甚至連煙都是彩色的，不錯吧！


⬆這個舞台，畫面中有窮追不捨的敵機，很煩人！

舞台的前半敵機相當多，但只是單純的攻擊，後半會出現2架連射的強敵，接著是地平線攻擊。數量雖不多，但是誘導彈也會出現。

STAGE15


⬆出現眼前的是和離陸時相同的戰艦。


⬆前方發現大量敵機！是否能靈活的鎖定目標，將成勝負的關鍵

前半的舞台很輕鬆。後半連續通過後，最早出現的是連射強敵，儘早鎖定目標。最後出現的大隊機群會發射誘導彈，要擊中敵機，需要很高的技巧。

AFTER BURNER II





STAGE16



←這個地平線上，掩藏的秘密是……

↓怎麼會這麼多白煙呢？該不會是我機被擊爆了吧！



算很簡單的舞台，即使不能打倒敵機也能一一躲過。總之，以閃躲爲主，所以可以節約飛彈，如果不如此的話，後頭就有苦頭吃了！

STAGE17



←熟練操作後就——所向無敵!!

↓這個塔相當的危險，千萬不可勉強攻擊！



第二回合的加分舞台。但比舞台8更容易得分，請善加利用。慢慢的一點一點的向左右移動，就不會撞到柱子，但是要小心塔的牆壁。

STAGE18



←運用回轉，但小心前方的敵機。

↓不要在2個同時的追擊飛彈回轉，以減速廻避的方式挑戰看看。



這是個可試驗如何應付追擊飛彈的舞台。回轉是最佳的躲避方法，但是小心成爲前方飛彈的餌食。創造出自己獨創的模式將是最佳的選擇。

STAGE19



←攻擊時要有視死如歸的精神，但又很不想死……。

↓追擊機比我機更引人注目，似乎不大有面子。



即使以緩慢的手法操作，敵人仍不斷的湧出來。只一味的廻避飛彈，任意的減慢速度，很容易被擊中，此時最好的方法是牢記模式。

STAGE20



←看到這裡畫面，有平靜的感覺。

↓和旁邊的照片有天壤之別的感覺，眞是2個世界。



這舞台上，如果能留意追擊飛彈及綠色的敵機就比較輕鬆。如果，下有飛彈、上有追擊機攻擊的話，只有靠上帝保佑了！

STAGE21



←遠遠的那架，就是痛恨惡極的追擊機。



這裡是最後的補給，一定要記清楚。還有，爲了要應付舞台22，請節約飛彈。即使熟悉模式，但要全部打倒是很困難，所以廻避是上上策。

STAGE22



←以畫圓的方式廻避，不是好方法。

↓畫面的中央是危險地帶，採逆U字型廻避，才是上策。



終於，最後的勝負舞台出現了。如果這舞台一過關，就完成任務了。所以，只準成功，不許失敗。如果不能很成功的攻擊，廻避的方式也能將你送過關。

STAGE23

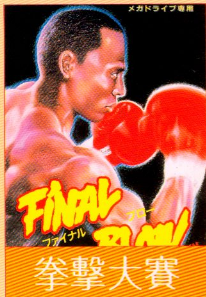


←眼前出現的是和離陸時，一樣的戰艦。

↓長期抗戰終於結束了，他可是出生入死的勇將喔！



這舞台一看就知道是——THE END。很像電影TOP GUN的畫面吧！先在這裡祝福你，勇往直闖，早日看到這麼正點的畫面！



拳擊大賽

FINAL BLOW

ファイナルブロー

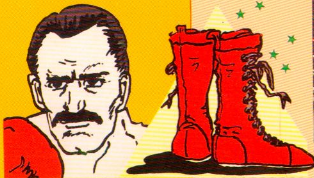
■原作公司：TAITO
■發行公司：TAITO
■標準價格：￥6,800

參考資料：36、38期

「拳擊大賽」曾經在遊樂場中出現過，因此，大家對它應該不會感到陌生吧！肌肉發達的拳擊手們，即將展開撼人心弦的拳擊大賽。SEGA 5代使你有如臨現場的真實感覺。

拳擊手的表情細部都相當逼真。特別是在遭受重擊時，臉上痛苦的表情也都表露無遺。並且，在比賽過程中，被強而有力的拳擊中時，也會發出撼人心弦的重擊音效。

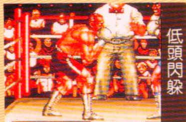
所謂運動遊戲的特徵那是可激起人與人之間的旺盛鬥志，因此，最好採對打的模式。不過，若是進行5人的聯戰模式也可以!!



操作方法 CONTROL

⊙防衛

以左右方向鈕來控制前後之移動，上下鈕則可作上與下之防衛動作。C鈕的功用是急速低頭，避開來拳，可以用來躲避攻擊。



⊙搗拳和直拳

按上方的方向鈕再按A鈕的話，將會使原本呈上部守衛狀態的動作，變爲朝右臉方向的猛擊。同樣的，B鈕則是朝左臉方向的直擊。



⊙近身攻擊和上鈎拳

按下方之方向鈕再按A鈕的話，將會使原本呈下部守衛狀態的動作，變爲朝右側腋下部的身體攻擊。同樣的，B鈕則是朝中央部位作猛擊。對近身戰而言，此一方式較搗拳或直拳更爲有利。

附帶說明，按下方之方向鈕與B鈕時，可作輕度的連續出擊。



近身攻擊

⊙必勝之出擊

上方之方向鈕＋A鈕＋B鈕，則可朝臉部作猛烈的鈎拳出擊。另外，下方之方向鈕＋B鈕＋B鈕，則可以作連續的左右勾拳。但是，由於本身的動作較大，故命中率也較低。平常還是少用爲妙。



鈎拳　上鈎拳

主畫面說明

1P得分
出拳打到對方後可得分。

最高得分
目前爲止的最高得分表示。

剩餘時間
目前爲止的經過時間。以3分鐘爲一回合終了。

2P得分
2P或是CON的得分表示

2P拳擊手和名字
2P或是CON擔當的拳擊手手名字表示

2P損傷表
2P的損傷表示。

1P拳擊手和名字
1P擔當的拳擊手及名字表示。

1P損傷表
1P的損傷表示。

裁判員
讓畫面看起更華麗、更有臨場感。

FINAL BLOW

1P模式是淘汰賽

1P模式是，為目標冠軍寶座而戰，戰勝後為保護自己的王座而必須展開一連串的防衛戰。登場的拳擊手除自己之外只有四人，所以出賽中有可能和重複的對手交戰，且交戰的對手也會愈戰愈勇。如果你認為開始能輕鬆的擊倒對方，而大意的話，就會嚐到苦頭！

⬇最初的戰鬥，第一回戰。





➡開始時有很多。





⬆挨拳後，會減少。

➡4回戰的淘汰賽。
⬆比賽開始。





⬆哈！哈！我贏了！

火爆的對戰模式！

這遊戲中要向各位極力推薦的就是一以對戰模式。對於平日壓積了生活上、學業上、事業上不滿的你，這個對戰模式可以讓你好好發洩一下。對戰模式的比賽形式和1P模式完全相同，被打倒後數到10、被打倒3回後，就算輸了。如果一回合結束後，不分勝負的話，就以判定的重點高低來決定贏家。當然，每個人的目標是15回合全勝。即使平常是朋友，這時候可是敵人喔！但也不要忘記這場戰鬥只限於遊戲之中。

⬇從1P中決定拳擊手。





⬅什麼！你要選這小子嗎!?

⬇噢！我贏了！

⬅君子報仇三年不晚！





➡小子！你搞什麼鬼。小看我了吧！



➡給你點顏色瞧瞧！



5位重量級拳擊手

這款遊戲中，全部將有5位拳擊手登場。1P時選出一人和另外4人交戰。以2P進行時，每人各選出一位選手對打，但2人不能同時選同一個人出賽。這5位選手各有特色，誰都不能斷定那一位最強。但是，必須參考一下選手的身體特性及過去的戰績來選出心中的英雄。

泰南曼德・喬治

年齡…27
身高…5呎12吋
體重…195 ½磅
臂長…69公分
32勝4敗3平擊倒15
最短擊倒…2分18秒

喬治別號黃色炸彈，他擁有和別號相符的強烈出擊。但動作遲鈍是致命傷。

⬆5人當中最帥的拳擊手。所以，臉是他的弱點嗎？

費魯南度・戈麥斯

年齡…33
身高…5呎14吋
體重…193½磅
臂長…74公分
23勝3敗1平擊倒9
最短擊倒…2分07秒

5人當中最年長，精力較差。但如能巧妙運用臂長的優點，在對手尚未靠近時即出擊，獲勝率高。

⬆經驗老道的拳擊手，雖年紀較大仍不知老滋味。

基穆・楠

年齡…23
身長…5呎8吋
體重…190磅
臂長…67公分
38勝0敗2平擊倒17
最短擊倒…2分13秒

到目前為止尚未有敗績的常勝軍。體型嬌小動作敏捷，腳力輕快是他最大的武器。

⬆像般既目慧星的新人，不知敗滋味的亞洲巨星。

金德・傑因森

年齡…28
身高…5呎11½吋
體重…200½磅
臂長…71公分
31勝4敗4平擊倒12
最短擊倒…1分53秒

"重戰車"是他的雅號。出擊相當的重，是位光看外表就架勢十足的拳擊手。

⬆擁有王者氣息的拳擊手。出拳威力十足。

迪特龍得・積勒

年齡…25
身長…5呎9½吋
體重…190磅
臂長…70公分
47勝6敗6平擊倒27
最短擊倒…1分35秒

47勝中擊倒27，是相當驚人的成績。不管在攻擊、防備上都兼具的打手。

⬆有驚人的KO率成績。聽說是底特律出身的好手？



重裝機兵

ASSAULT SUIT LEYNOS

重裝機兵レイノス

- ■原作公司：NCS
- ■發行公司：NCS
- ■標準價格：￥6,200

參考資料：33、35、36期

人類歷經第三次世界大戰後，立刻積極地展開復興工作。不斷地開發土地，造成地球資源的枯竭，於是人類只好向宇宙尋求補給資源。從西元2096年開始，正式探索隊成立，分別出發到未知的領域探查！

可是……各國爲了爭奪權利而起衝突，終於在2101年引發第四次世界大戰！由於戰爭規模太大，使各國的戰力及經濟力嚴重受損，於是各國訂定和平協定。可是這場戰爭，使外宇宙的探索隊與地球失去了聯絡………

後來，各國爲維持外行星的治安而組成行星條約機構軍，其實眞正目的是各國爲了互相監視以防資源被獨占！有一天，木星衛星「卡尼梅迪」遭受攻擊，於是……





故事結構性很強的ＳＦ動作遊戲

突然間，衛星的木星卡尼梅迪基地遭到襲擊。地球軍出面迎戰，卻慘遭滑鐵盧。到底是何方神聖？有何目的呢……。「重裝機兵」沿襲這樣的情節而進行，８個舞台中設定有各個的故事和目的。和一般的動作遊戲有很大的差異，且角色的動作細緻，是難得一見的佳作。



←敵機來襲時的警告畫面，慢慢的行蹤愈來愈清楚。

改變武器制止敵人的侵略

重裝機兵可選擇並裝備６種武器，武器可在舞台結束後，依得點的不同來增加，如果不能好好運用武器，就很難過關。以Ｃ鈕和暫停時來選擇武器。還有，如果受傷可在一定時間內以ＨＰ來回復。

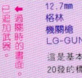


←依敵人不同選擇攻擊用兵器。基本上以格林機關槍為主。





←過關時的畫面。已追加武器。



12.7㎜ 格林機關槍 LG-GUN



這是基本武器。可連續20發的標準武器。

20㎜ 格林機關槍 HG-GUN



比ＬＧ更具破壞力，連射速度很弱。

25㎜ 射擊型加農砲 20－ＳＣ



可用３面發射的手槍。但不可連射。

40㎜ 射擊台加農砲 40－ＳＣ



強力的手槍。適合對付小角色。

50㎜ 發射台 ＧＬ LG-GUN



碰到敵人後會爆炸。形成拋物線飛走。

50㎜ 阿沙利特發射台 ＭＧＬ



ＧＬ的加強威力型爆發力兇猛。

150㎜ 巴斯卡 150ＢＺ



直進型的爆發兵器，威力不可忽視。

200㎜ 巴斯卡 203ＢＺ



比150ＢＺ攻擊力更大，弱點是彈數只有40發。

Ｍ．發射台 MISSILE



尾追敵人的飛彈，攻力所向無敵。

Ｍ．波特 Ｍ－ＰＯＤ



攻擊力很大的飛彈，飛彈是無重力地帶用。

Ｅ．阿沙利特 Ｅ－ＡＳ



只能發射水平方向的雷射，可貫通敵人。

Ｅ．加農砲 Ｅ－ＣＮ



強力雷射，使用方法非常困難。

防禦型散彈 Ｄ－Ｄ



發射粒子狀子彈，可壞圈內敵人。

爆破攻擊 BURST



可在畫面內亂跳並貫通敵人的兵器。一定時間消滅。

保護盾 SHIELD



受傷時可減半，是終盤戰的必需品

鎧甲 AMROR



增加主機（重裝機兵）的耐久性，增強生命力

飛行背包 B-PACK



有跳躍的威力，可在定的時間內飛行。

⊙舞台共 8 個。各個舞台均有不同的特色。

STAGE.1…卡尼梅迪基地

由突擊中拉開遊戲的序幕。這是相當棘手的舞台，武器的選定、狙擊的對象都需靈活應用。如不能純熟的操作就很辛苦了！只要破壞敵人的突擊艦就算過關。



⬅由側面正確的攻擊、出擊。



⬆不能阻止敵人，基地就危險了！



➡突擊艦由後方攻擊過來，儘量減低損傷。

STAGE.2…逃脫

搭乘救生艙，逃離卡尼梅迪基地。在途中，救援的戰鬥機「沙巴特」會出現，但很快的被光束砲的藍色機器人擊落。在這裡必須注意，格林特機兵的發射。



➡戰鬥機由空中支援救助。



⬅戰鬥機被藍色光束砲機器人擊落。



⬅儘可能的得到救助，且努力得分。

STAGE.3…突入大氣層

撤退3個月後，反擊的時刻來臨了！下降地球，反攻敵人基地。但是……在突入大氣層的這一瞬間，被敵戰艦發現了。緊張？緊張！緊張！突入敵陣倒數300秒！保護救生艙!!

在已形成的慣性無重力空間中作戰。要注意如果太靠近救生艙易造成傷害！60秒前開始計時，30秒前返回救生艙。



⬆注意管制！敵人一接近，馬上以火箭筒，擊落敵人。



➡破力巨大的敵方戰艦，但也是可能破壞。

⬅時間終了之前，快回到救生艙。

STAGE.4…前線基地

下降地球，向東南亞的敵人基地前進。從這裡開始攻擊愈來愈熾熱。我方裝備有火箭筒2門、格林機關槍…等等。這舞台中敵人有很多，以火箭筒好好的給他點顏色瞧瞧！爆破入口，侵入內部，小心砲台及障礙物，慢慢往下前進。不慌不忙前進。最終目標是動力爐，好好的粉碎它！



➡敵人的攻擊力相當猛，以火箭筒一一打倒他們。





⬅破壞工作機的入口後，侵入基地內部。



⬆下面有動力爐在這裡等待機會⬅以MGL來攻擊，避到上方。

STAGE.5…突擊

攻下敵人前線基地後，返回地球軍的地上基地。但是，敵人卻出其不意的突襲而至。沒有舞台4那樣的激烈，可以輕輕鬆鬆的過關。主要武器仍以火箭筒爲主，打倒一定數量的敵人後，會突然接收到敵人的通信系統。破壞沙巴特後，與機器人對話。 如果槍騎兵機出現的話，採集中式攻擊。

➡監視AIPONT，但是，敵人卻……。



➡介入通信的敵方隊長……。



⬆槍騎兵機受攻擊後撤退，此關過了！

STAGE.6～

舞台6走「總攻擊」，在舞台5中建造中的機動戰艦「羅亞克」在此時已完成，光束砲機器人隊亦被編入羅亞克的對戰隊中。目標擊破敵人的中央基地。還有舞台7宇宙殖民地之戰和舞台8的最終決戰就看你的表現了！



⬆羅亞克出擊！目前爲止最大型的艦艇。這該不會是地球軍最後的手段吧！真慘！



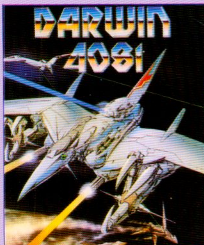
⬆慢慢的沿著岩壁而下，不要理敵人勇往直前



⬆巴尼亞艦最好是採遠距離攻擊較有利。



⬆噴射器的突擊！打開入口進入基地內部。



達爾文4081

DARWIN 4081

ダーウィン 4081

■原作公司：DATA EAST
■發行公司：SEGA
■標準價格：￥6,000

參考資料：38、39期

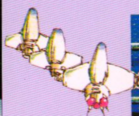
曾經以電動版出現的「達爾文4078」受到大家的愛戴之後，現在改了名稱叫「達爾文4081」，並在SEGA 5代版登場喔！當然，這款縱捲軸畫面的射擊作品就是專為你能在家裡玩而設計的。

舞台是設定在遙遠宇宙之間的α7號行星上。α7號的居民EVOL是沒有肉體，只具有精神智慧的生命體，並以機械替代肉身，生活於這顆行星上。料想不到的是這些牲械竟起了反抗！而你（玩家）理所當然的就是EVOL戰士，駕御戰鬥機匹斯達號，與發飈的機械對手展開壯烈的戰鬥。

在EVOL中，有一種一被擊中，其身體就立刻變為黑色的；如果能夠救出身體變成黑色的EVOL的話，匹斯達號的射擊力即能更強。不過，在匹斯達號的射擊力尚未強化之前，若受到敵機的打擊，那麼匹斯達號很容易被破壞。

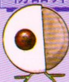
共有7個舞台。最後一個舞台有個最強的首領正等候你的大駕呢！

畫面介紹 SCREEN





物品介紹 ITEM



EVOL 在攻擊特定的敵人時會出現。取得後操作者為進化一個階段。



EVOL的異種，在進化的途中取得**B-EVOL**後，操作者會產生突然的異變……。



SPEED
會幫助操作者加速，加速共有3個階段，但是操作者在某種形態時，會有不能加速的時候………。



ARMOR
在操作者遭受敵人攻擊時，會保護操作者，但時效只有一次，相同的在某種形態下會無效…………。



DNA 對付地面上某些特定的敵人。不管受到攻擊、陣亡時，都不會減少數量。另外，DAM最高可擁有9個。

超進化體

突然變異體，依情況不同，有時候也會不利。但是超進化體和進化體沒有不利的時候。這是分為4個階段漸次進化，變化的方法L到DEAM為止，是和通常進化體相同，此時退化一個階段成為〝SHALLU〞時，取得〝EVOL〞會有不思議的狀況發生，不會成為DEAM反而成為MESA。

接著，就只有單純的進化。任何一種都能痛擊敵人，但因時間有限制，所以可能會短時間的退化，要多注意！







旁邊好像長出翅膀一樣，可發射放電的電子。有效範圍很廣，由威力可得知是最強的進化體。

可能進化我機的形態大公開!!



自機的形態，除基本型的ＰＩＳＴＥＲ外，還有26種類，各個分類爲通常進化體、進化突然變異體，超進化體及逆進化體。基本上並沒有任何一個是屬於最好的，要選任何一個形態只有靠玩家自已判斷。但是，各個形態的特徵最好都能很清楚。所以，以下是全部26種類進化體的介紹。

通常進化体

DEAS
一開始，會形成這種形態，比ＰＩＳＴＥＲ更好的程度。

ZWIPT
可三方向發射，如果速度夠快，除首領外，一個也逃不了。

DRIME
和旁邊發射而來的雷射形成交叉，不能痛擊迎面而來的敵人是致命傷。

SYULBA
可能射中途瞬間回轉的一海鷗彈。可連射所以相當方便。

LBOCK
發射３枚平行的飛彈，可連續射擊目破壞力相當強。

DODOK
可同時發射正６面體的子彈２發。我機的大小和攻擊力成平行。

SWEEP
可同時發射前方的波浪彈及双斜方的直進彈。有潮頭的使用不易

SHALLU
可快速連射。擊中小的敵人時會向２方分裂的子彈。

DEAM
可連射２發很長的雷射。威力很強。但大小較令人較不安。

ZUGOGA
可發射２道強力的火焰，但連射效率不佳，所以不適合對付首領。

GYASHALLU
可連射和SHALLU同樣的分裂圓形雷射。在空中無人可敵。

進化型突然変異体

PISPIDER
可發射短程却能暫時停止的子彈，射程短是最大的致命傷。

PISNAKE
可發射如蛇身體般的對地散彈，連頭及尾部都會散出子彈。

PIRAZAL1
可發射海鷗彈和２連對地彈。適合ＰＩＲＡＺＡＬ系的第一階段。

PIRAZAL2
可發射海鷗彈和３連對地彈。適合ＰＩＲＡＥＡＬ系的第２階段。

PIRAZAL3
可發射海鷗彈和４連對地戰。適合ＰＩＲＡＺＡＬ系的第３階段。

PIRAZAL4
可發射海鷗彈及掃空前方的波浪狀對地彈。相當有利用價値。

PIRAZIS1
可連射雙連發的火球ＰＩＲＡＺＩＳ系的第一階段適合。

PIRAZIS2
可連射４連發的火球。適合ＰＩＲＡＺＩＳ系的第２階段。

PIRAZIS3
可連射大範圍的４連發火球。適合ＰＩＲＡＺＩＳ系的第２階段

PIRAZIS4
可發射前方大範圍的火球６連發及斜後方１發火球。

超　進　化　体

MESA
可向前方連射大爆風型子彈。自機體型小，使用上相當方便。

MALTO
可發射無規則大範圍的水晶狀散彈。對大群敵人較不適合。

SEAS
發射２條雷射，有超群的細小破壞力。對和首領的對戰有利。

ART DEAM
可連射範圍廣目形狀奇妙的子彈。和ＧＹＡＳＨＡＲＲＵ平行使用。

逆　進　化　体

BLACK DEAM
自機本身會大範圍的無規則的散放。但是比內眼看起來命中率更低。時間一過會回復到ＰＩＳＴＥＲ。



夢幻之星III

PHANTASY STAR III

ファンタシースターIII

■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：￥8,700

參考資料：35、36、38、39、41期

首先呢，這ＰＳIII有許多劇情和許多結局。因爲整個故事是橫跨３個世代而展開的，所以它的情節、背景的變化，可眞是多彩多姿。也就是說，這３代就是凱因、凱因的孩子、以及孫子，他們以更替的方式，在舞台上活躍著。當孩子要繼承父業時，故事就會產生分岐，到最後會有４個不同的結局。等於說是１粒分成了小粒的意思。

集團的系統也很創新。這個由５人所組成的集團，行動是一致的。不過在戰鬥時，其中有２位的動作和主角的意思不同。可是他們這不同的動作並不是胡來的，他們是在主角可信賴的範圍下行動的。如果對待同伴太過冷淡，在戰鬥時也許會被報復。

而在聲音方面也有新的嘗試，依玩家的情況不同，雖然是同個場面，音樂也會有所變化。例如在戰鬥場面，對自己有利或是不利這兩種不同的條件下，音樂就會自動作不同的變化。因此，更提高了臨場感的效果。

萊雅和歐拉其之戰的傳說

這是1000年前，突然遭受襲擊、破壞的痕跡。當時的人們在科學文明的發展之下，過著幸福安定的生活。

但是由於萊雅這名少女的出現，和平完全被毀滅了。她利用不可思議的力量製造怪獸，企圖征服全世界。她和佔據一方的耶希魯家公子聯手叛亂，在轉瞬間就已占領了大半個世界。

就在所有人們絕望的呻吟時，在某國出現了一位青年歐拉其，他率領著當時的超高度科學技術結晶機器人軍團，向萊雅軍挑戰。

面對突然出現的機器人軍團，萊雅軍屢戰屢敗，慌張失措，但後來調整了步伐，重新和機器人軍團一決雌雄。在這場戰爭中，雙方都使出了渾身解數，決心戰到最後一兵一卒。



最得歐拉其信賴的是機器人妙子和塞連，他們率領最強的機器人軍團，和萊雅、耶希魯公子的怪獸軍團，展開最後之戰。戰況之激烈無與倫比，在此役中，萊雅和歐拉其打得難分難捨，而耶希魯則被妙子和塞連追趕到宇宙彼方。但是他們卻從此行踪不明了。失去領導者的兩軍，也就自然消滅了。最後，在沒有勝者的情況下，結束了戰爭。

在戰火中，支配文明的裝置和記錄全被破壞了，人們的生活也頹廢至極，但是，和平眞的回來了！

之後，和歐拉其共同作戰的人們子孫，稱爲「歐拉其子民」，參加萊雅這邊的，則稱爲「萊雅子民」。

這就是「萊雅和歐拉其之戰」的一個傳說。



經過1000年後的今天，文明的記
成了神話，萊雅和歐拉其的戰爭也變
了一場傳說。

勇者歐拉其的血統繼承人利克國
王子凱因，有一回在鄰近的海邊散步
突然，他發現了有什麼東
被冲上岸，跑過去一看，
來是一位美少女。王子急
地把少女帶回王宮，施加
救。

由於王子殷切的看護
少女終於恢復了意識。但
她除了記得自己叫做瑪莉
外，其他事情完全沒有記
。凱因不在乎她的身分不
，反而待她如貴賓，讓她
在王宮的一個房間裏。

從此之後，二人過了一段平靜的
福日子。而這凱因自小就與鄰國的莎
拉公主訂有婚約，但是他不願意娶那
未見過面的小姐，只希望能夠每天陪
瑪莉娜的身旁。

於是，凱因決定與瑪莉娜結婚，
父王和王妃表明了自己的心意。雙親
用說當然是極力反對，但是凱因已決
如此，只得勉強答應他們的婚事。

那時候利克國境內，常常有怪獸
沒，造成百姓的恐慌。因爲謠傳著這
怪獸，就是1000年前「萊雅．歐拉其
爭」時，萊雅所製造出來的怪獸。

就在這不安的心理下，歐拉其子
們在街頭巷尾，盛大慶祝凱因王子的
禮。

而正當凱因和瑪莉娜舉行結婚儀
時，突然……。

SHOP

這裡是商店。在玄關處掛有如左圖的招牌。請不要超過預算採購所需之物。

●重要的旅途據點！







買了後不要忘了裝備！

武器採購後，立即裝備起來。和前作一樣，依角色的不同，可以裝備的武器也不同。

物品店



各式各樣的食品及日常用品都有。

武器店



劍及攻擊有關的武器。只要存好錢，立刻前往購買。

防具店



盾及鎧甲等護身的防具很多。屬於較上級的用品。

教會



有位使人起死回生的神父。在一樓有位美麗的護士小姐。

旅店



回復旅途中的疲憊及辛勞之處。在此可儲存遊戲。

占卜屋



遇到困境時，來此卜卦，將會指點迷津。

出發去冒險!!

收集好秘寶及加強裝備後，向村外出發旅行。凱因和父王斷絕父子關係後，現在只是個普通的百姓。和一般的人一樣，他和敵人交戰後會增加經驗值、快死時只能到村上的旅店中休息來恢復體力。和別人交談以取得情報，並慢慢的邁開冒險之旅。



↑一出村子的地方。從此地開始，敵人會隨時來襲。多注意一下得到的情報。

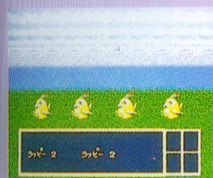


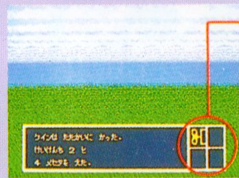
↑和村中的人交談非常重要。可由此得到重要情報。

瑪莉娜公主到底到那兒去呢？

輕鬆的全自動戰鬥!!

「夢幻之星」也繼承了「II」的全自動戰鬥。但「III」中又追加了一項一回合自動戰鬥指令。





●視窗的功能




全自動：全自動的模式。到敵人全滅爲止，戰鬥不斷。

行動選擇：由戰鬥、魔法、秘寶、防禦中選擇，各別的行動。

一回合攻擊：自己或敵方各攻擊一次後，要等待指令再決定攻擊。

逃跑：敵方很厲害時，最好腳底抹油，溜～。



拉比

↑単薄弱的外形。雖不強，但會使用魔法，須注意！



希拿

↑這個也還很弱，會採跳躍突襲法，攻擊過來。



布諾克

↑比拉比和希拿更強四倍左右的強敵。力量相當強喔！



魔羅斯

↑哇！這傢伙相當巨大，開始時，不要以爲它對手，較安當！

一出了最初的村落後，不久就會遇到這些敵人，請不要客氣，一一收拾他們，以賺取經驗值!!

特別企劃！詳盡完全攻略，請看74頁!!



星際歷劫記

PSYOBLADE

サイオブレード

■原作公司：T & E SOFT
■發行公司：SIGMA
■標準價格：￥8,500

參考資料：39、40期

21世紀的中世紀，恒星之間的有探查機賽普鐵米斯2號，向巴那特星前進了。平安無事地達成目的之後，順利地再飛向伊洛巴基地。然而，在進入減速期的第8個月，却發生了變化。對於火箭的行駛路線控制完全癱瘓，愈來愈離出預定的路線。宇宙省立即派遣8人小組登上救命艇。你就是8人小組之一的主角奇斯。要達成救出並控制住賽普鐵米斯2號，且將之導入地球，然後探查「昏睡狀態」之謎。



畫面介紹 SCREEN



Ⓐ地圖區
Ⓑ主要挿圖區
Ⓒ房間名稱
Ⓓ副挿圖區
Ⓔ面孔介紹
Ⓕ情報地區

※Ⓓ：表示有秘寶及補
畫面。依東西的不同
有時候有的東西能組
合成一。

⊙賽普鐵米斯2號的船內構造



改變氣氛 輕鬆、愉快 3D射擊遊戲

美麗、迷人的宇宙背景和漸進而至的敵群。這就是，傳說中的3D射擊遊戲。但是，卻不會太難，請各位安心的上場吧



●聽・談話

以方向鈕，移動游標到要說話的對象前面，按下A鈕之後，在畫面下段的情報地區，就會將談話的內容展示出來。



●看・調査

以方向鈕，移動游標至想調查的地方，按下A鈕後，會和談話時同樣的在情報地區上，將狀態展示出來。以上這2個指令是相當重要的。



●移動

以C鈕將視窗打開，移動游標到「イドウ」按下A鈕後，視窗再開，這時就表示，從這裡開始可以移動，以游標來選擇，以A鈕來決定。



●儲存

以C鈕打開視窗，移動游標到「セーブ」後按下A鈕。這時，視窗再開並請選擇「YES」或「NO」。遊戲開始時，選擇「CONTINUE」後，可以再打開儲存的地方。如果，視窗打開錯誤的話，可以以B鈕來取消。





●畫面捲軸

以C鈕打開視窗，游標移至「スクロール」後按下A鈕。這個指令只限定在可使用的畫面中，沒有表示出來的不可以使用。











登場人物紹介

如前所述的，救命艇凱撒華利號中的8人，各有各的專長學問。

其中尤以主角奇斯，年僅19歲，是一位科技精英，具有豐富的經歷。以下爲各位介紹這8位伙伴。

蘇菲亞・諾門



↑相當可愛的少女。

本遊戲的女主角。17歲，女，擔任新電腦師的工作。心中暗戀著奇斯。

菲明妮・米歇爾



↑美人。

25歲，女，情報分析學家。精通分析各式各樣的情報。外表看起來慵懶無力，事實上是位美人胚子。

馬克・克利佛德



↑很認真。

24歲，男，化學分類學家。第一次參與宇宙工作。於太過於熱衷研究，導致事事吹毛求疵，因而立即被停止工作。

奇斯・馬克特奈爾



↑男主角

本遊戲的主角，19歲，男。16歲時以第一名畢業於M.I.T，隨後進入航空宇宙部。運動神經相當靈敏，責任感強。在救命艇上擔任航法士的工作





↑無緣無故離奇死亡事件。

吉米・柴垣



↑好像藏有許多秘密。

51歲，男，醫學博士。口氣曖昧不明，顯得比實際年齡老成。事實上，他本身就是個謎。他原來是爲探查賽普鐵米斯2號的內情而來，是政府的間諜。

羅巴特・克雷



↑領導者。

29歲，男，擔任宇宙部、首席航宙士的機長，爲本次作戰的指揮官

鮑伯・漢斯拉姆



↑個性冷漠。

27歲，男，擔任領航工作。沈穩冷靜。外表冷漠，實爲優秀之材

麥克・威特



↑個性開朗。

27歲，男，宇宙機械工學技師。頭腦清晰，對機械有特殊才能。



火爆浪子

DJ BOY

DJボーイ

- ■原作公司：KANEKO
- ■發行公司：SEGA
- ■標準價格：￥6,000

參考資料：36、39、40期

塞加羅奇市位於紐約市的郊外。目前在這裡，正十分流行溜冰鞋的運動溜冰遊戲（相信，也許多人也曾對這運動熱愛過吧！）。就在這個城市中，出現了一個少年。叫得納爾德．火爆浪子，通稱爲火爆浪子！而他也是一位環遊全世界的溜冰鬪士。



城市中的居民非常期待即將舉行的盛會，更爲火爆浪子而瘋狂。但是，其中也有部分人群却討厭他的出現。那就是壞蛋溜冰組．黑色布拉吉斯。這個溜冰組的首領蛇毒．東尼接到神秘小組主人的命令，捉走了火爆浪子的女朋友一瑪麗亞作爲人質。憤怒的火爆浪子，即將展開營救行動！！

戰場是塞加羅奇市！！

塞加羅奇市的戰鬪舞台共有四個。各個舞台中，戰鬪的方法都不同，尤其是大廈工程現場難度最高。幾乎都是強制捲軸，可沒時間讓你欣賞背景的喔！

遊艇港口



開始時的背景。最初是時髦的街道，延續而下，突然出現了亮麗、明朗的遊艇港口，美麗的水平線。

地下鐵車站



突然，畫面一變，出現霓虹燈閃爍，美麗的卡吉納街。街上卻到處浪著木桶，真殺風景！

卡吉納街



飛奔在地下鐵車站中。電車兩旁塗鴨著誇張的字體，嗯～有紐約的味道！月台上有障礙物且地上有汽油。

大廈工程現場



正在建築中的高樓，外表只有鐵架，非常危險且處處是陷阱。從這裡看街景是一大樂事，但沒時間。

收集金幣購物

將各舞台中，最後出現的首領打倒後，就能進入秘寶商店。打倒敵人後，以收集到的金幣數量多少，可購入不同的秘寶。秘寶數共7種，除漢堡及冰淇淋多，其他只限購一次。而冰淇淋在生命值滿點時會不見。



⊙在商店可買到的秘寶表





漢堡
戰失的體力，可回復到最大值。



冰淇淋
生命值最多可增加2格，是必購之物。



高速溜冰鞋
可增加速度。可變成比火爆浪子更快的速度。



超級拳擊
使拳擊及踢腿速度加快，且更機敏。

鋼盔
耐久力增高，可抵擋更多的攻擊。



提高威力
使拳擊及踢腿威力加強，使敵人受傷加倍。



猫咪
增加一次遊戲機會，爲何是猫的標緻呢!?



結束
選擇後，火爆浪子就離開商店繼續遊戲。

舞台　1

舞台1共爲2部分。稱地圖1及地圖2，在地圖1及2的最後，一定會出現一些小嘍囉，如果不打倒他們，就不能前進。但是，此時捲軸是停止的，只要多加小心，應該沒問題的!!

⊙炸彈女郎•哈妮

一進入地圖2，哈妮立刻從電車上投出黃色炸彈，且在下車前不停的投。真看不出，這位性感的炸彈小姐，竟是如此的潑辣！這下不能怪我不憐香惜玉了。讓這位悍女瞧瞧俊男的厲害吧！


➡這位可愛的小姐是炸彈哈妮。


➡坐上電車後，不斷的丟炸彈。


⬆哦！哈妮，妳太絕情了吧！怎麼一直攻擊我呢！

⊙舞台首領•歐巴桑

炸彈女郎哈妮之後，將殘留下來的嘍囉收拾完畢，終於，首領登場了……。什麼！是位"歐巴桑"。但千萬不要小看歐巴桑，她大腿一踢，雖動作不雅，卻可以把你踢到太平洋上。裙子一掀，放屁的攻擊，可讓你又臭、又痛。她雖是個老太婆，卻令人畏懼三分，怕！怕！


⬆臭~真臭！放屁攻擊。妳昨天吃了什麼!!老太婆！


➡單腿一踢，哎呀！痛~。


➡打倒後，會掉下三個硬幣。


➡痛的腰都快歪了！




➡把殘留的嘍囉，收拾之後……


⬆由天空跳下來的可怕首領，她的名字叫——冷血歐巴桑。

舞台　2

哈利和哈奇兩兄弟，聯手攻擊很令人頭痛，尤其是拳擊更是威力無窮。滿地的石油，不能突然加速或減速，且到處是障礙物，請多加小心!!


⬆哈利和哈奇的兄弟拍擋，非常厲害，要先下手爲強。


➡滿地的石油，不止停不住，而且很難跑。


➡有障礙物，快跳躍！


➡飛貓出現，趕快踢牠可換漢堡。


⬆咦？好奇怪的傢伙。原來是首領哈伯特，真的，好奇怪！

舞台　3

繁華的卡吉納街，卻聚集了許多邪惡的布拉吉斯人。首先，變強的沙姆及提夫登場。此時，會有炸彈丟過來及以身體攻擊而來的傢伙。同時，會滾下許多圓木桶，但這裡並不是強制捲軸，所以只要多加謹慎就不會太困難!!


➡木桶接連不斷的滾下來。


➡提昇威力後的沙姆和提夫。


⬆無暇欣賞美麗的風景，還是快溜~。

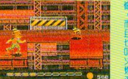

➡這裡的首領好像小丑，雖然生命力低，但是……。

舞台　4

接著是，大廈工地現場的戰鬥。這裡道路狹窄且有無法通行之處。在狹窄處常有障礙物，請避開，否則掉下後會生命值銳減。是個很難的舞台。


➡狹窄的通道中，很難逃。


➡斷掉的通道，以跳躍方式。


⬆道路突然變窄，而且到處都有障礙物。


➡什麼！這首領？怎麼這麼像，而且也叫火爆浪子。



突擊先鋒

WHIP RUSH

ウィップ　ラッシュ

- ■原作公司：SEGA
- ■發行公司：SEGA
- ■標準價格：¥6,000

參考資料：38、39、40期

在公元220X年，人類為了尋找資源而將電腦控制的探險太空船隊，送上了遙遠而未知的宇宙行星。巨大的探險船雖然順利地找到了資源，卻在歸來的途中中斷了消息。之後不久的某日，從太空飛來了謎樣的艦隊，朝著地球展開猛烈攻擊。在間諜衛星展開調查之後，卻發現令人大吃一驚的事實真相！

原來，率領這個謎樣艦隊的竟然是中斷音訊很久的巨大探險船。你的任務就是要搭乘最新型的突擊先鋒機，通過七個難關的考驗，將巨大探險船徹底消滅摧毀。突擊先鋒的武器是具有超級殺傷力的衝鋒槍及其增強功能器，例如，若將浮遊在宇宙空間擊落，就會出現能量裝置可提昇威力，取得能量裝置之後，突擊先鋒機上的衝鋒槍，便可在瞬息之間，增加三段以上的攻擊火力！

增強功能器則是在隱藏在敵人手上，要將敵人摧毀後，才能奪回。突擊先鋒機只要搶到增強功能器，就能同時具備2個攻擊能力。而將其回轉，就可將上下及後方的敵人消滅，讓自己進入最有利的戰鬥位置，因此一定要好好把握！

畫面介紹　SCREEN

現在速度



▲慢　▲快

最高得分



目前分數

剩餘機數



STAGE 1～3關的介紹　STAGE

STAGE 1

最初是空中面。可以輕鬆的在雲端上取得增強威力的秘寶。且二重捲軸的氣氛會使人如痴如夢。打倒小首領後，即可至雲端下，這時就變爲強制橫向捲軸。此時需注意，閃電攻擊！穿過層就是都市的上空，這裡也很美麗。然，第一面首領出現，這傢伙只需注飛彈攻擊，就能輕鬆過關。



美麗的雲海，這時候還有欣賞的時間。



小首領由双面夾攻且發射雷射攻擊。



STAGE 2

突然，森林面出現。在河面上飛行時，會由河下浮出奇怪的水管噴出水注來，這傢伙相當礙手礙脚。過一會兒後，又轉換成水中畫面，這裡有點棘手，請小心應付。

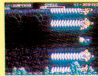
打倒會吐鑽石型雷射的傢伙後，2面首領出現，這傢伙將上下的砲台移動邊吐出很粗的雷射，注意邊躲閃邊向正中間突襲就OK了！



森林面。請注意下面的水注。



水中面。敵人會以魚雷攻擊過來。

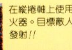


STAGE 3

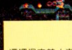
要塞面，最初是強制縱捲軸。一往上昇之後，會愈來愈狹窄且很難通過，相當困難。過一下子後，轉變成強制逆橫捲軸，這時候第3面首領現身。在這裡如果沒有選擇(option)的話，不能由後面發射子彈攻擊，會陷入苦戰。但是，前方的CORE(核心)打開時可攻擊，所以瞄準這個目標，集中攻擊!!

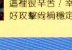


在縱捲軸上使用火器。目標敵人發射!!









這裡很辛苦！幸好攻擊尚稱穩定。

掌握攻擊方法——破壞敵人！

我方戰機突擊先鋒的武器有雷射、飛彈、火球三種射擊和能源器。這些武器不是打倒敵人才可以取得的東西，而是只要破壞飄浮在空中的能源膠囊，就可以得到。除了能源以外的武器都可分3階段加強，只要裝上能源器，射擊就會相當具有威力。這個能源器還能前後、上下移動，飛行、攻擊等等。

←增加威力膠囊。要將它破壞！

←變成增加威力的記號時就拿取。

增加威力3種類＋武器選擇

雷射

三種武器中，用途最廣，看起來也很厲害。只是，前後的攻擊雖然完美，但對來自後方的攻擊卻完全沒有防備。必須依狀況來分別使用。

←有攻擊威力，可向前方發射。

→最高可以發射三個雷射。

飛彈

雖然攻擊威力不怎樣，但只要增加威力之後，飛彈也可以向後方發射。因此，四面八方有敵人出現時，都非常容易應付。但不適合用來對付首領

→這樣水準就不太能用。

←在標準時可向後方發射。

火球

這個火球可以依方向鈕之方向和反方向發射，全部可攻擊8個方向。這個武器最好在敵人較少，沒有障礙物的地方使用。尤其值得推薦的是在縱捲軸時上下都能攻擊。但要注意不要和敵人互相衝突。

←可發射8個方向。可是……。

→在標準時只能向四個方向飛行。

能源器

所謂能源器是和選擇武器類似的東西。最多可以裝備兩個，可使我方戰機向上下、左右移動。另外，這個能源器碰到敵人時，也會使敵人受損。和其他三種武器組合後，更可發揮各種攻擊。

→只有一個能源器的時候。

←最多可以裝備2個。

熟練操作方法吧！

這遊戲中有A、B、C三個鈕可以用。操作這些鈕，可以使能源器旋轉及飛起來。

這些操作都是首度組合，只要能按照所想的操作，就沒有什麼可怕的了。

↑一直按著B鈕連續發射。這是非常難得的功能哦！

⊙速度的切換

速度可以隨意切換。以A鈕調節，最高可提昇到8個階段。可依舞台的狀況求變更。

←咻～，上昇到最高的8階段，但速度太快了～

→通常還是以四或五的速度最好，但應該依狀況來變化。

⊙旋轉能源器

按C鈕使能源器依順時針的方向繞著我方戰機旋轉。這樣一來，可攻擊的範圍和方向就有變化了。

←在我方戰機左右裝置能源器。

→若裝置在縱方向，就可攻擊較廣的範圍

⊙讓能源器飛起來

按B鈕＋C鈕可使能源器飛起來。可藉此撞擊敵人，並擴大攻擊範圍，是個很好用的方法。

←讓它像浮遊一樣飛來飛去。

←碰撞上時也可以攻擊。



閃電出擊III

THUNDER FORCE III

サンダーフォースIII

■原作公司：TECNO SOFT
■發行公司：TECNO SOFT
■標準價格：￥6,800

參考資料：35、41期

帝王星是由5個行星所組成的帝王恒星系——海蛇星、蛇髮女怪星、亞達星、閻王星、愛麗絲星。這5個行星依亞空間轉移系統能轉移至異空間，所以以平常的空間來攻擊的話，甚至不能發現它的存在。

到目前爲止，曾經有其他行星的機甲師團，發動突擊，但是在帝王星自傲的無人防衛系統護衛之下，尚無成功的例子。

連邦爲攻破這種無人防衛系統，傾全力開發出超小型卻裝備有能與大型戰艦巨敵火力的高機動戰鬪機ＦＩＲＥ ＬＥＯ３「ＳＴＹＸ」。

駕駛這最高機動戰鬪機的是，載樂迪札攻略英雄艾德拉的孫子成恩大尉和那比革特中破壞作戰英雄萊特的愛女珍妮少尉，這2位和帝王星因緣不淺的傑出年青，是由聯邦的母電腦所推選出來的。

銀河聯邦的命運，託付了這2位年輕人。這場跨越了100 年的戰爭，最後的勝利是銀河聯邦？還是帝王帝國呢??

還有，銀河是否能恢復往日的寧靜呢????

畫面介紹　SCREEN

①　②　③



①最高分數與現在分數
②武器項目，由左至右分別
TWIN SHOT/SEVER
BACK FIRE/LANCER
WAVE
FIRE
HUNTER
③現在的速度

操作方法　CONTROL

START ：開始遊戲／暫停遊戲
方向鈕 ：移動／模式選擇

Ⓐ：改變速度
Ⓑ：發射武器
Ⓒ：改變武器

⊙功能模式CONFIGURATION MODE

標準畫面



在標題畫面時，同時按Ⓐ鈕及 START 鈕即可進入功能模式畫面。



史狄克斯的飛行速度
遊戲難易度
音樂測試
音效測試
聲音測試
操作方式
結束

改變遊戲進行順序



當你第一次進入遊戲時，你可以看見這幅星際圖，上面有5個惑星。這時你可以用方向鈕改變十字座標所指示的惑星，選擇你想攻略的惑星。

一旦選擇確定之後，遊戲進行順序就固定了。不論你是選擇由那個惑星開始遊戲，都必須要全部攻略完成才能進入神秘的最終地帶。



更強力的 提昇威力秘寶

當你破壞出現在畫面內的紅色小型飛機後，就可以發現秘寶。秘寶共有７種，可以配合ＳＨＩＥＬＤ、ＣＬＡＷ來選擇，這樣所取得的秘寶，就可以發揮它的最大威力，要記得裝備哦！



←攻擊這傢伙的話，就會出現提昇威力的秘寶。

標準裝備和威力提昇

ＴＷＩＮ　ＳＨＯＴ和ＢＡＣＫ　ＦＩＲＥ本身並沒什麼威力，可是取得秘寶後，各自的ＳＥＶＥＲ和ＬＡＮＣＥＲ就能提昇威力了

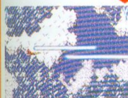
TWIN SHOT

這是史狄克斯的標準裝備武器，可對前方連射２發普通彈。若是取得秘寶就可以提昇威力，不論對付什麼敵人，都能夠發揮效果。破壞力是４，ＢＡＣＫ　ＦＩＲＥ也同樣是４。



↑威力是４。很好使用的武器。

SEVER

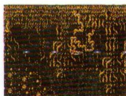


↑對前方破壞力最強的武器。

這是ＴＷＩＮ　ＳＨＯＴ的強化兵器，可以對前方使用強力的貫通型雷射，對付首領更可發揮威力。在多種的特殊武器中，攻擊力最高，其破壞力的數值可達16，必須好好有效使用才行。

BACK FIRE

和ＴＷＩＮ　ＳＨＯＴ相同，都是最初就可使用的武器，能夠對前方發射普通彈。這個武器的厲害處，是後方有敵人攻擊時，也能夠對應得當。但是只能單射子彈，比較不容易打中。



↑這個可對付後方來的攻擊。

LANCER



↑威力提昇之後數目也增加。

這是ＢＡＣＫ　ＦＩＲＥ的強化兵器，可以強化高速彈，並且增加發射數。ＢＡＣＫ　ＦＩＲＥ以上的武器都對後方的敵人有效，破壞力也達到６，相當高。但是缺點是不能對前方攻擊。

３種特殊武器

這３種特殊武器，可以取得秘寶後來使用。武器有各種特徵，所以依舞台的不同來作區分是很重要的。武器的說明如下，大家參考後就能有效使用。



WAVE

這超音波兵器可以貫通牆壁，因為幅度很廣，所以可以廣範圍的攻擊。但是不能破壞牆壁。對於來自前方的敵人，可以發揮絕大的威力，所以對那些有編隊的敵人特別有效。破壞力是４，和ＴＷＩＮ　ＳＨＯＴ相同。

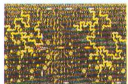
↓可以貫通背景，可是沒什麼威力，必須要有ＣＬＡＷ才行。



FIRE

可以對前方發射普通彈，和地上攻擊的飛彈。飛彈能夠正確地瞄準地上的目標，而作確實的破壞。飛彈的破壞力是12，相當高，而且對空中物非常有效哦！真可說是萬能的武器，好好利用的話就能掌握勝算了。

↓可對前方射擊和上下發射子彈。可說是王牌武器。



HUNTER

可發射高速的誘導彈。子彈能夠尾隨敵人，並作徹底攻擊，而且也可貫通牆壁哦！這武器可以確實地攻擊首領的弱點，但是破壞力很低（破壞力只有２），操作上可能會很辛苦。也不能以這武器去破壞牆壁。

↓誘導性很好，所攻擊的敵人無處遁逃。可信賴但威力較弱。



防禦秘寶

防禦秘寶有２種，１種是防禦敵人的子彈或障礙物，另１種是可以連續防禦子彈，並且有特殊武器的話，也能作攻擊的秘寶。這些效果都是要取得秘寶再發揮。

SHIELD



自機有了防護罩後，就可以變無敵，就算有一定量的受傷，也會抵消哦！這是一定要取的秘寶之一。

CLAW



在自機的周圍圍繞著，可以防禦敵人的子彈。因為也可以子彈攻擊，所以攻擊範圍廣，攻擊力也提高。



大旋風

DAI SEN HU-

大旋風

■原作公司：TOAPLAN
■發行公司：SEGA
■標準價格：￥6,000

參考資料：40、43期

至使歐依洲大陸全域成爲焦黃大地，且產生了難以數計犧牲者的大戰，終於在連合軍勝利歡呼下閉幕了。

戰後5年———。

各個國家均在綴補著自己那塊破碎的家園及戰爭殘遺下來的創傷，終於街道恢復了昔日的平靜。

但是，對哥羅哥而言這只是短暫的和平罷了。哥國軍大將軍的占巴尼將軍起義造反。他佔據了位於哥國南方的——波波島，且宣誓爲韓尼加獨立國，並企圖以武力征服母國哥羅哥。哥國大統領布朗特，發動反擊命令。但是，在鞏固有最新軍備的韓加尼軍陣前，哥國政府軍各個潰敗不堪。在不到半年的時間，被追趕至國境附近山岳地帶的政府軍，在韓加尼軍不備之下，逃脫至正在建設的秘密基地中。這裡有著最後的賭注，最後希望的特別飛行隊「大旋風」的組織。他們各個接受猛烈的訓練。

但是，韓加尼採地毯式的搜索之下，終於被他們發現了這個未完全的秘密基地。

在敵人完全佔優勢的情況下，大旋風背負著全哥國民的祝福與心願，衝向空中———。

畫面介紹 SCREEN



最高記錄的分數
最高記錄的難易度
最高記錄的結束關數
現在的分數
現在的難易度
現在的進行關數
剩餘戰機數
使用支援機的次數

各關介紹 STAGE

AREA 1

和支援機一起離開基地後遊戲便開始了。最初由於耐力高的敵人很少因此能輕鬆地前進。等到接近後半部時就會出現首領級的重型戰車奇拉和水陸兩用坦克叭叭坦克。奇拉戰車只能向3個方向發射子彈，不算太強，要注意叭叭坦克和巡洋艦的混合攻擊。



←水陸兩用坦克叭叭坦克出場。裝備有能夠連發的加農砲。相當堅固

AREA 2



↑2輛飛龍重型戰車會一個勁兒的向四處投擲砲彈。

區域2中首領級的敵人非常厲害尤其在高潮中出場的重型戰車佛雷德和勁甲，當這分裂的2輛戰車合而爲一時會發射大量的砲彈。而且在區域最後出現的重型戰車飛龍，也會一個勁兒地向四處投擲砲彈。哎呀！不管是什麼情形只要用支援機就安全了。

AREA 3

在電動版的這個區域以超ハマリ場所而聞名。雖然大型巡洋艦消失了但是出現在區域最後的瘋狂潛水艇却像鬼一樣恐怖。這傢伙裝備了連發型的加農砲，可將向8個方向發射的砲台威力發揮極致。如果碰到2輛這個傢伙，可真讓人想哭喔！



←先把叭叭坦克打倒吧！

AREA 4

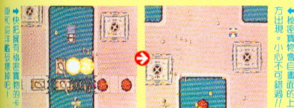


←內藏坦克速射砲出場！快使用轟炸讓自己上昇一個等級！

通過了魔鬼似的瘋狂潛水艇地帶後，終於來到第一周的最後區域。將叭叭坦克擊倒後就差不多結束了，所以一定要打倒它。首次出現的內藏坦克速射砲會像鬼一樣地連發。躲過這傢伙的連續攻擊後就會出現真正的首領超大型重戰車加農砲。

攻擊方法有射擊和支援機

攻擊方法有普通攻擊的射擊和特殊攻擊的支援機２種。取得秘密寶物後，射擊就可增強威力，支援者的力量也可儲存起來。除此之外，還有一種１ＵＰ的秘密寶物可儲存自機增加１機。當你破壞了那些不會進行攻擊的卡車和巡洋艦以後，秘密寶物就會自畫面的上方出面了。



➡快把擁有秘密寶物的卡車和巡洋艦破壞掉吧！

⬅秘密寶物會自畫面的上方出現。小心不可錯過!!

3種秘密寶物

增強威力	擊破	可將自機的射擊分爲３個階段增強威力。即使取得過多也不致增加難易度。
支援機	擊破	可增加一架支援機的儲存量當儲存量增多時，這個寶物的出現率也就會減少。
１ＵＰ	擊破	可增加一架自機的儲存量。當自機的儲存量增多時，這個寶物的出現率就會減少。

普通攻擊……射擊

射擊力量在每次取得增強威力的秘密後會變強，而攻擊力量最高可增大至３個階段。每次增強威力時，攻擊範圍也會隨著擴大，所以在敵人和自機的位置關係上會出現中有發砲彈或３發砲彈的情形。當然，以３發砲彈所造成的砲壞力較高，因此請多注意!!



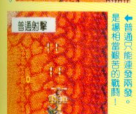
⬅在第一階段中，一次可連發４發子彈。



➡不要錯過秘密寶物。



➡在第二階段中可連發６發。對首領級敵人却太弱。



⬅普通只能連發兩發。是場相當艱苦的戰鬥！



⬅第三階段中可連發８發在連發時威力變得很強。

特殊攻擊……支援機

支援機可利用按鈕的按法來選擇你喜歡的攻擊方法。雖然在電動版上，有很多人使用轟炸，但是如能將實際問題和隊形加以組合使用的話，應該會更有利才對！



⬅支援機的儲存量會顯示在畫面上左下方。

救助射擊

按一次鈕時，就會出現６架支援機，組成包圍自機的隊形。然後，各式各樣的支援機會以普通射擊方式展開救援射擊。中了敵方砲強的支援機也會以敵方作爲目標開始特攻的計劃。



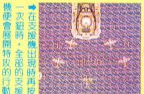
➡按一次鈕以後，就會飛來６架支援機，並展開救援射擊。



⬅被敵人砲彈擊中的支援會以敵人爲目標展開特攻。好可憐……

特攻

支援機在組合隊形完畢後再按一次鈕後，所有的支援機便會以敵人做爲目標全力展開特攻。不過，即使全部的支援機都能夠擊中敵人，其威力仍然比轟炸機來得薄弱，因此實在算不上是有效的攻擊法。



➡在支援機出現時再按一次鈕時，全部的支援機便會展開特攻的行動



⬅看哪！多正點的特攻!!神風特攻隊之所以有此稱呼便是爲此!!

轟炸

所謂特攻，就是反過來在支援機隊形組合完畢之前，再按下一次鈕時，便可投下炸彈由於在破彈爆炸中，可以將敵人砲彈全部消滅，因此是一種相當強大的方法。



⬅如果６架支援機的全部能源都出動，就會形成強大的炸彈。

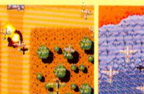
淚，淚的故事 支援機的一生　神風特攻隊在此!!

支援機的一生是短促的。爲了支援自機，收總是在後方待機，並等候連絡。有時又會變成盾牌展開救援射擊。有時又會全體支援機展開特攻攻擊。有時則會全體支援機以自爆進行攻擊。這種寧可犧牲自己生命也要保衛自機的精神，正是神風特攻隊英勇的作風。



⬅對敵人展開特攻的支援機也會遭受燒毀——





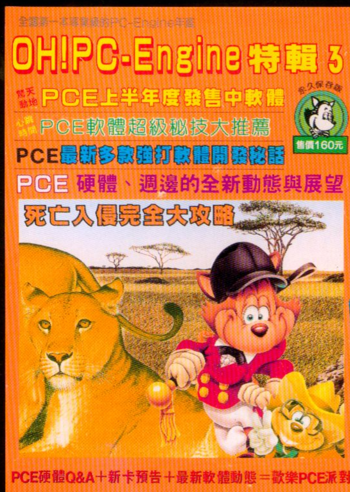


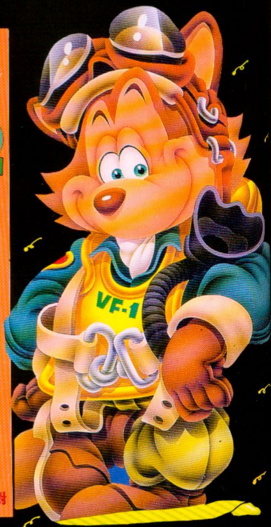


OH!PC-Engine 特輯 3

堂堂上市！好評熱賣中!!

每半年推出一輯的PC-Engine專業年鑑
電玩族與業者的最佳拍擋





每本售價160元，全省各遊樂器專賣店有售

郵購帳戶：電視遊樂雜誌社　帳號：1159250—4號

國內總經銷：農學有限公司(農學社)●地址：新店市寶橋路235巷6弄6號2F●TEL：(02)9178022
東南亞地區總經銷：香港翡翠行●地址：九龍深水埗福華街148號黃金大廈第3座2FG室●TEL：7289086
●FAX(002852)3879951

新卡發行表

日期	日文卡名	中文卡名	類別	廠商	容量	價格
7·14	イースワット	機動雙警	ACT	SEGA	4M	6000
7·17	サイバーボール	未來橄欖球	SPG	SEGA	4M	6000
7·21	あっぱれ！実業王	實業王	AVG	SEGA	2M	5500
7月	スペースインベーダー'90	宇宙大作戰'90	STG	TAITO	2M	未定
7月	ラスタンサーガII	王者之劍II	ACT	TAITO	4M	未定
7月	バットマン	蝙蝠俠	ACT	SUN SOFT	4M	6500
7·26	フェリオス	西洋封神榜	STG	NAMCO	4M	5800
8·9	マイケル·ジャクソンズ ムーンウォーカー	外星戰將	ACT	SEGA	4M	6000
8·9	スーパーモナコGP	摩洛哥大賽	SPG	SEGA	4M	6000
8月	クラックダウン	緊急任務	ACT	SEGA	4M	6000
8月	TEL TELスタジアム	通訊棒球	SPG	SUN SOFT	4M+B	6500
8月	ジャンクション	連珠拼盤	PZG	MICRO NET	4M	未定
8月	アトミックロボキッド	原子力金剛兒	STG	TRECO	4M	6800
8月	AXIS～FZ戦記～	FZ戰記	STG	WOLF TEAM	4M	6800
8月	四天明王	四天明王	ACT	SIGMA	4M	6200
8月	インセクターX	昆蟲世界	STG	HOT·B	4M	未定
8·31	ヘルファイアー	地獄火	STG	NCS	4M	6500
9月	ゲイングランド	大地槍醬	SLG	SEGA	4M	6000
	モンスターレア	神奇男孩	ACT	SEGA	4M	未定
	バトルゴルファー唯	戰鬥高爾夫	RPG	SEGA	4M	6000
	マンデュース ファイト パレス(仮)	格鬥宮殿	ACT	SANRETU	5M	未定
10月	ストライダー飛竜	出擊飛龍	ACT	SEGA	6M	未定
	レッスルウォー	新式摔角	SPG	SEGA	4M	未定
	Vアタック(仮)	V型戰鬥	STG	SEGA	4M	未定
	エアロブラスターズ(仮)	空戰剋星	STG	KANECO	4M	6000
11月	スーパーライセンス(仮)	超級執照	SLG	SEGA	4M+B	未定
	ダイマイトデューク	超級鴨	ACT	SEGA	4M	未定
	火激	火激	ACT	HOT·B	5M	未定
	ベルリンの壁(仮)	柏林圍牆	ACT	KANECO	2M	5500
	スーパーエアーウルフ	超級空中飛狼	STG	KYUGO TRADING	4M	6200
	ヴァザム	森林勇士	ACT	TRECO	4M	未定
12月	シャドーダンサー	影武者	ACT	SEGA	4M	未定
	三国志·乱世の英雄たち(仮)	三國志·亂世英雄	SLG	SEGA	4M+B	未定
	モンスターワールドIII	冒險世界III	RPG	SEGA	4M+B	未定
	スーパー大戦略II(仮)	超級大戰略II	SLG	SEGA	4M+B	未定
	シーザーの戦い(仮)	凱撒大帝	SLG	MICRP NET	4M	未定
	スタークルーザー	宇宙防衛戰	STG	NCS	4M+B	7000
發售日未定	キューティ鈴木のリングサイドエンジェル	女子摔角	SPG	ASMIK	4M	6800
	レインボーアイランド エキストラバージョン	虹島	ACT	TAITO	4M	未定
	マスター オブ ウェポン	終極武器	STG	TAITO	未定	未定
	ニンジャウォーリアーズ	忍者戰士	ACT	TAITO	未定	未定
	ダライアスII	太空戰鬥機II	STG	TAITO	未定	未定
	鮫！鮫！鮫！	鮫／鮫／鮫／	STG	TOAPLAN	4M	未定
	ヘビーユニット	異形鐵人	STG	TRECO	4M	未定
	バーニング·フォース	星際探長	STG	NAMCO	4M	未定
	クラックス	旋轉方塊	PZG	NAMCO	2M	未定
	エクスプロードスター	爆破兵團	ACT	NCS	4M	未定
	スーパーバレーボール	超級排球	SPG	VIDEO SYSTEM	2M	未定
	ソニック ザ ヘッジホック	音速小子	ACT	SEGA	4M	未定
	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	魔界妖子	ACT	NCS	4M	未定
	スーパーファンタジーゾーン	超級幻想空間	STG	SUN SOFT	未定	未定
	パトレイバー	機動警察	AVG	SEGA	未定	未定
	ぎゅわんぶらぁ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場（仮称）	自我中心派 麻雀道場	PZG	GAME ARTS	未定	未定
	グラナダ	格闘達戰役	STG	WOLF TEAM	未定	未定
	ムーンダンサー 妖精王の帰還	妖精王傳說	AVG	SEGA	未定	未定



11家軟體公司的解答

以下爲讀者問卷調查之後，所收到的軟體公司解答，爲了讓讀者能更了解原文的內容，本刊採劃分格式刊載。並感謝11家公司的解答。

公司	❶	❷	❸	❹
ASMIK	❶因爲不能確定ROM的交貨日期	❷通常阿斯米克不作這樣的事情。如果擔當人員覺得有可行的直感即開發。	❸我想是因爲MD的機能是屬於比較容易製作的種類。	❹把電玩愛好的年青人集合起來操作遊戲，然後再將他們的感想反映出來。
WOLF TEAM	❶因爲開發期間的預定是很困難的。	❷尤其是不能活用第3者的市場調查。	❸爲了配合MD的特性。	❹基本上由開發集團去特定。當然也聽取第3者(以高中生爲主)的意見。
SUN SOFT	❶因爲沒有一定的開發狀況。	❷實施監視試驗等等。	❸爲了要活用MD的機能。	❹由公司內來判斷。
SIGMA 商事	❶因爲開發期間爲流動性的。爲了避免同種軟體的互撃，有時候也參考別公司的形式來調節	No Comment	❸RPG等的開發相當費時間，但是可以活用射撃及動作的MD機能。也可以明確的了解很多的硬體間之差別。	❹和社內或社外的工作羣商討。
Tecno Soft	❶本公司，會於發售前3個月確定。	❷以讀者問卷的明信片來調查。サンダーフォスIII就是以這種方式完成的。	❸因爲使用者期待。	❹盡可能的請迷家來試驗操作。

發售日不能確定 121人	好玩的遊戲很少？ 95人	價格過高 77人	射擊及動作太多了 58人
發售日延期等。 發售日即將來臨時，又突然延期，爲什麼呢？ 希望能盡早企畫，提前公佈發售日。常常依雜誌上刊載的發售日前往購買，卻尚未發售。	常有不大好玩的遊戲，卻移植過來，爲什麼呢？ 爲什麼常常發售一些，只能滿足公司或少部份人的遊戲呢？ 設計遊戲的人，如果自己都覺得不好玩的話，請不要推出！ 明知會受歡迎的軟體，爲什麼卻不推出呢？	最近價格忽然上昇，難道不覺得小孩子會買不起嗎？ 8000日幣以上的軟體太多了，太可怕了！ 同樣爲4MD的軟體，爲什麼價格都不一樣呢？ 一次過關以後，就不會想再玩的軟體太多了，所以以目前的價格而來，太貴了！	MD的軟體商品名一看，大部分是射擊及動作。這對我們這些反應遲鈍的"老先生"而言，不覺得很不公平嗎？不管MD多適合射擊及動作，但是看看商品名，也多的太過分了，麻煩你們開發一些新的種類。

❶軟體的發售日不能確實，爲什麼呢？
❷軟體開發時，到底活用了多少市場調查呢？
❸爲什麼會開發那麼多的射擊及動作軟體呢？
❹遊戲的難易度，怎麼決定呢？
❺在移植別公司的電動版到MD時，選擇的主要重點是什麼呢？（以什麼爲依據呢）
❻以不同的機種，移植別公司的MD時，選擇的決定因素是什麼呢？
❼一款遊戲軟體開發時，參與的人數是多少？
❽自己公司的軟體，出售給不同機種的公司時，價値觀是什麼？（好處是什麼？）
❾開始時就知道的秘技，在說明書上不提，卻告訴電玩雜誌社的價値觀是什麼？

❺	❻	❼	❽	❾
❺1.知名度 2.內容 3.版權(使用權)的妥當度	❻和前面問題的回答相同。	❼企畫、挿圖、音效的限定約4、5人。	❽本公司，沒作過所以——不明。	❾爲了方便，有些人以雜誌來保留。
❺知名度及遊戲的平衡感。	❻知名度。	❼6～8名。	❽和開發管理層有關連	❾若有說明書，使用者一開始知道秘技會失掉許多樂趣。但是，秘技也算是一種對使用者的服務吧！
❺依電動版受歡迎的程度而定／移植到MD的可能性？	❻以有趣及賣的好爲主。	❼4－5人。	❽沒作過，所以……。	❾爲了提高使用者的樂趣，會提供情報給雜誌社，但是不是出售的……。
No Comment	❻看是否能活用MD的機能？ 是否爲有趣的遊戲？。	❼15人左右。	No Comment	No Comment
❺沒作過不清楚。	❻不知道。	❼10名左右。	❽不知道。	❾因爲雜誌社需要情報。使用者不是也……。

遊戲難度過高 **47人**

最近的射擊遊戲都很難，爲什麼？
簡直比登天還難，請問是要給誰玩的，尤其是電動版的「沙羅曼蛇III」及「太空戰鬥機II」
射擊系列的遊戲，愈來愈難。難道不會出現反效果嗎？

軟體開發時，是否活用了 **41人**

發售前的軟體，都會舉行試驗操作，眞的嗎？
發售前是否沒有作模擬，眞是搞不懂，有時候開發出這麼難玩的遊戲，到底是誰決定的呢？實在很難理解。

市場調查？移植的太多，原版太少 **38人**

移植的軟體也不錯，但是爲什麼不開發原版呢？特別已經購買硬體了，希望能增加一些只有硬體才能玩的遊戲能移植只有在遊樂中心才能玩的遊戲，到家庭用上是很好，但是如果不能完全度很高的移植，還是比較喜歡MD原版的遊戲。（會不會很奇怪，這麼說!?）

遊戲內容一層不變 **35人**

RPG是中世紀的歐洲，ACT、SHT是宇宙SF，難道已經是創作貧乏了嗎？而且背景也太淺了！
遊戲展開過於單調，希望開發一些令人心動的好玩遊戲。類似的遊戲，且在能一時期發售，爲什麼？。

TAITO	❶因爲軟體的完成日，不能確定。	No Comment	❸本公司是以電動版移植到MD爲中心的。	❹在最後階段master-ROM完成時，會試玩。
DENPA・NEWS	No Comment	No Comment	❸MD的軟體速度很快，所以適合射擊及動作。	❹以模擬的方式操作，在由操作者的反應作參考。
TOAPLAN	❶因爲現正開發中。	❷因爲由電動版移植而來的較多，可以以實績來判斷。今後MD原版軟體創作時，會多活用市場調查的結果。	❸因爲，本公司的開發羣較擅長射擊遊戲。且電動版的走向也較傾向射擊及動作。	❹感覺！
NAMCO	❶和別機種比較，本公司發售日都很確實。	❷沒有作。至少公司以外並沒作，只聽取公司內工作羣的意見。（在可修正的可能範圍內）	❸因爲營業用的移植較多。且以軟體爲主的SEGA也擅長射擊及動作。或許今後會也有改變也說不定!?	❹難易度由社內來計算決定。縱畫面的移植遊戲時，會參考原作，重新考慮敵人的配置、段數等等。
MICRO NET	❶因爲ROM的生產行程，不到發表日期是不知道的。	❷由朋友的範圍中來調查。	❸因爲本公司是以電動版移植到MD爲中心的。	❹ROM在即將完成的時候會操作看看。
NCS	❶不能預料的困境常會使開發延期。（這是個頭痛的問題！）	❷加入此業界的時間算很短，正在收集市調的結果。（但是，結果是能完成左右企畫的……）。	❸比較容易將遊戲的有趣之處直接的傳達給買主或使用者。	❹企畫開發者的判斷和試驗操作的結果。

由電動版移植過來時，選擇的決定要素是什麼？ 29人

當電動版移植到家庭用時，以什麼方式來決定選擇呢？別的機種移植時，以什麼角度來選擇？
爲什麼，覺得不錯的電動版遊戲都不移植到家庭用機器上嗎？

一款軟體開發時，參與的人數？ 26人

軟體開發時，差不多幾人參與？
一款款
一款軟體開發時是否依軟體不同，人數也不同呢？
一間公司同時可開發幾款軟體呢？

雜誌的秘技是製造公司提供的嗎？ 20人

一樣的時間內就能發明秘技，實在很不可思議。眞的是讀者發現的嗎？還是廠商的情報？
秘技是刻意製作的嗎？還是……。
反正，馬上就會知道的，如果一開始就教使用者秘技的話，不是比較親切嗎？

不聽使用者的意見 18人

不管如何，享受遊戲的是使用者，但是卻不聽取使用者的意見，爲免太……。



❺不作其他公司的電動版移植。	❻不知道。	❼依情況而定。		❾如果在說明書上記載，使用者在一開始就100%知道秘技，就失掉遊戲的樂趣。
❺不移植由其他公司的電動版遊戲。		❼計畫5人，音效3人。		❾使用者自己尋找秘技是遊戲的樂趣之一，不是嗎？
❺基本上，本公司並不移植其他公司的軟體。如果，有一天要移植時，會以知名度爲優先考慮的重點。	❻和前面的回答同。	❼計畫1～2人，角色2人，音效1人。	❽以不影響開發的工作並且能獲得利益爲主。	❾不提供給雜誌。
❺受歡迎的程度而定。	❻沒有移植過，使以不能回答。		❽曾爲重點。	❾有關秘技，是要使用者自己找出來才有樂趣的。
❺是否移植過來後，會破壞遊戲的印象。能增加MD市場實績的遊戲。	❻和前面的回答相同。	❼4～8人	❽可使更多的使用者享受本公司的軟體。當然利益也是最主要的。	❾本公司從未提供秘技給雜誌社，應該是使用者用後的投稿吧！
❺知名度。	❻不知道。	❼3～4人。	目前爲止，尚未有版權讓渡的情況。	❾可以說是"社交術"吧……。

成為情報站向未來挑戰

拿姆科

成為超越遊戲廠商的企業，繼續獨自發展的拿姆科也加入了 Mega Drive 的行列。以往所積存的娛樂技術與知識，成了 Mega Drive 的支柱



←消費者事業部課長原口先生

——加入 Mega Drive 的原因是什麼？

拿姆科（以下簡稱拿）：無論在日本或在海外，Mega Drive 的普及台數相當多，Mega Drive 的 CPU 具有和電動版遊戲相近的東西，所以比較容易著手開發。當然，也希望能藉著加入，使公司本身的營業額得以提高。

——Mega Drive 第 1 波是『西洋封神榜』（予定 7 月 20 日發售），你們選這個的原因是什麼？

拿：我們首先選的是其他機種沒有出現的東西。Mega Drive 首度應用在家庭用的遊戲上，過關之後會令你非常興奮，請一定要試試看。

——移植到Mega Drive 上應該要注意的地方是什麼？

拿：要注意盡量以接近原始的形狀來移植。對我們公司來說，最基本的義務是要讓在遊樂中心玩的人和在家裏玩的人都能得到最大的快樂。

——那以後的計畫是什麼呢？

拿：第二波予定於 9 月左右發售 SHT。第三波是解謎遊戲，予定於 12 月發售。也許兩者的發售日前後跟著進行。目前我們要做的就是繼續移植遊戲，繼續發售。

——有原版 Mega Drive 選擇和模式嗎？

拿：有，但這是用來玩的，但也有考慮 Mega Drive 原版的東西。

——MD 迷們最希望到 Mega Drive 上的遊戲是『女武士冒險』，有移植的可能性嗎？

拿：『女武士冒險』予定在 PC engine 發售，所以……可能無法立即移植到 Mega Drive 上。Mega Drive 和 P C engine 在遊戲內容的表現比較接近。所以，如果立即發售相同的東西也沒有什麼意義？

——在 Mega Drive 上 SHT 發售得相當多。

拿：是的，但這是因為在電視遊樂器無法開發的 SHT 可以在 Mega Drive 上開發。

而且，也是因為電動遊戲和 Mega Drive 的使用者層包含的部分吧！

——關於周邊機器又如何呢？

拿：這我們也很關心，但尚未考慮到具體的施行步驟。

拿姆科加入 MD 第 1 波



標題畫面。以古代希臘神話為舞台的角色和故事都相當有魅力。

——關於 Game Gear 如何呢？

拿：已經加入，但仍在企畫的階段。比起 GAME BOY，它在開發時並沒有受到限制。

——關於超級任天堂如何呢？

拿：現在我們公司開發的日程已經很滿了……。開發的成員有時間之後，大概就會繼續往前進吧！

——你看到超級任天堂的設計書作何感想呢？

拿：若和 Mega Drive 、P C engine 比起來，只有影像的表現能力之差別，遊戲的基本部分還是沒變。如何來選擇活用該能力的遊戲，就是重點所在。不過，在開發期間可能就得花很多精神在這方面：



←消費者事業部課長原口先生

拿姆科公司史

1955 （有）中村製作所成立
1957 開始銷售娛樂機器
1959 組織變更成股份公司
1963 在日本橋三越本店頂樓，設置「遊樂園地」。然後各分店的頂樓上也同設置。
1966 設置總公司工廠。製造木馬式交通工具。
1972 使用：NAMCO商標
1974 向美國ATARI買日本ATARI（股）。加入電動版遊戲機器的行列。
1977 （股）公司名改為拿姆科
1978 正在加州薩尼貝爾市設立美國拿姆科INC。發售電動版遊戲機第1號吉比。
1979 發表電動版遊戲機『小蜜蜂』
1980 發表電動版遊戲機『小精靈』
1982 發表電動版遊戲機『碰碰車』
1983 發表電動版遊戲機『鐵板陣』
1984 開始生產銷售任天堂所使用的ROM卡。
1985 收買美國ATARI INC電動版遊戲機的開發製造部，成立ATARI遊戲公司
1986 從世界環（股）收買義大利安特馬特事業部。成立新技術振興財團。發表『職業棒球』
1987 設立特果和聯結企業愛奴安德提，加入大型遊樂設施。錄影帶出租店「基內馬俱樂部」開幕。發售首部搭載通信機能的電動版遊戲『最後衝刺』
1988 東京證券交易所市場第2部上場。在橫濱未來研究所發展CG計畫。發表電動版遊戲『世界運動場』。在東京國際奇想電影季公開發售原作錄影帶「未來忍者」DVA版。電動版遊戲機『未來忍者』也發售。
1989 發表電動版『百勝賽跑』。發售趣味電話機「美聲機」



──拿姆科製作遊戲的政策是什麼呢？

拿：我們會綜合想做什麼樣的遊戲這種主觀意識，以及希望有什麼樣遊戲的消費者之客觀意見，來決定是否要製作遊戲。最重要的是要站在使用者的立場來製作遊戲。

──最後請對Mega Drive的使用者說一句話吧！

拿：我們會根據各位的期待來製作遊戲的。

關於拿姆科7月20日以Mega Drive發售的『西洋封神榜』在報導也反覆介紹了好幾次，可見其受歡迎之程度。

這個遊戲是拿姆科電動版基礎系統的初期作品。這個系統搭載了旋轉，擴大、縮小等優秀的功能。此外，『西洋封神榜』也有阿提米斯神的聲音合成，成了具有臨場感的SHT。

在MD上，圖面的品質，聲音合成，及配音方面都和電動版相當接近。敬請各位繼續期待會有什麼作品上市。


期待的MD第1波『西洋封神榜』。予定7月20日發售。



以旺盛的挑戰精神果敢挑戰

金子製作所

在電動遊戲界相當出名的金子製作所積極地加入消費市場。具有廣大因應能力的開發技術，一定可以在 Mega Drive 上大大地發揮，敬請各位耐心地期待！



取締役部長鵜藤先生。

——可不可以請你說明一下加入 Mega Drive 的詳細情形？

金子製作所(以下簡稱金)：以前就曾經考慮過要加入消費市場。以往我們公司所生產的電動遊戲版權都直接賣給其他公司，但是最近我們公司的開發部門也因為消費部門專任的通訊公司（股）成立而積極地充實，所以我們決定要加入消費市場的行列。

我們之所以會加入 MD，主要是因為我們以電動遊戲的廠商身份，和 SEGA 經常有來往的緣故。實際上 Mega Drive 的使用層和電動遊戲的使用層接近，連設計上都有很多類似的部分，這應該是最大的原因。另外，因為加入時就積存了開發技術，應該可以因應擴大到消費部門的這種情形吧！

——SEGA 發售的『火爆浪子』，據說就是金子製作所移植的遊戲，除此之外，金子製作所的遊戲，好像也經常移到其他機種上。

金：在我們公司裏面，關於自己公司遊戲的開發、移植都盡量交給我們公司的開發職員。雖然也有能力的問題，但基本上都是堅持這種方針。至於是由其他公司發售或由我們自己公司發售，這就得視情況而定了。

——在開發 Mega Drive 時有那些感想呢？

金：電動版遊戲和家庭用遊戲在企畫時就有不同，所以遊戲的內容和目的都得修正為家庭用。有時候的確是完全移植比較好，不過今後應該會逐漸偏離消費傾向的遊戲以及電動版的遊戲。

——技術問題如何呢？

金：CPU～是共通的，所以和其他機種比較起來，移植比較沒有問題，但顏色數量較少仍是個問題。

這次首次開發的機器比平常費時。但因為是自己公司遊戲的移植，所以開發的同仁之間都密切的配合，這也算是優點吧！

——Mega Drive 加入第 1 波予定要做什麼呢？

金：我們予定推出由電動版遊戲移植成消費性的『空戰剋星』。

——予定什麼時候發售？

金：如果可以的話，最遲預定今年 12 月或明年的元月上旬發售。

——以後的發售情形，又如何呢？

金：一年予定發售 3～4 支遊戲。其實關於第二波所要發售的東西予定在"玩具展"展出，所以只要去看看就知道了。標題為⑧『柏林圍牆』（暫稱），是個喜劇 ACT。發售日期尚未確定。當然也會推出電動版遊戲。

——有沒有可能開發原版遊戲呢？

金：只有開發的職員們能夠努力，我們也希望消費部門能夠從企畫進而製作自己的遊戲。我們公司一向鼓勵他們能夠創造出自己的遊戲，也盡量讓他們能夠自由地發揮。

——如果往消費市場擴張的話，開發職員人數似乎也成了問題。

金：沒錯，但是我們公司的人數本來就比其他的公司少，一直都是採取一個程式設計師從頭負責到最後的方式。

——這樣要做出比其他廠商優秀的遊戲的確是很辛苦。另外，你們對於 Mega Drive 的周邊機器關不關心呢？

金：我們對機能方面都很關心，但希望能多看一下情況再來考慮。遊戲尚在企畫的階段，但 Mega Drive 這方面也預定發售『柏林圍牆』（暫稱）。

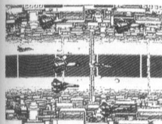
——關於超級任天堂又如何呢？

金：問題在於軟體。我們都想自己製作的，但是否能夠完成就不知道了。現在我們們只知道規格，所以只有在第一次開會時仔細地看看，再作更進一步的檢討。

——能否請你對 Mega Drive 的

使用者說一句話？

金：如果可以的話，我們會召開使用者參加的探險活動，讓各位先瞭解一下金子製作所是們個什麽樣的公司。我們公司的遊戲希望能達到人人都會玩的程度，請你一定要來試試看。



即將在MD版登場的空戰剋星。



金子製作所公司史



1980　以應用電子機器的製造銷售爲目的創業。同年以金子製作所發跡，以應用電子機器的設計、開發、製造、銷售、輸出入爲目的。

1983　發表 BOGGY 83 JANP COASTER、FIGHTING ROLLER。

1984　發表環形戰鬥機

1985　成立因塔斯泰德。發表侍日本一、、FRY BOY、山口君、NUN CHACKUN

1986　發表 THE ALPHAX Z、PREBILIAN

1987　發表 SUPER QIX、US 扣球

1988　發表火激、歌舞伎 Z、異形鐵人

1989　發表 AIR　BUSTER

其他加入廠商的最新情報!!

這次新加入 Mega Drive 第三組合的有“亞兹遊戲”和“山里兹電氣”兩家公司。

亞兹遊戲是發表很多動作系列的 PC 遊戲之廠商。代表作是 1988 年發表的『戰鬥神兵』等。這次準備移植到 Mega Drive 的是——『自我中心派』(Mega Drive 版的標題尚未確定)。這也是亞兹遊戲在 1987 年發售，將片山正雪原作的麻將劇畫改編成遊戲，而造成當時一股風潮的遊戲。

山里兹電氣在加入 Mega Drive 後，積極地希望能夠重新確立“山里兹園地”。

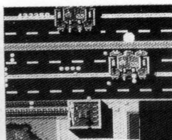
第一波是在美國相當受歡迎的 PC 版動作遊戲『TONGUE OF THE FATMAN』(Mega Drive 版的標題未定)。予定 9 月發售。另外，第二波好像是解謎遊戲。

所謂 Mega Drive 的遊戲就只有 SHT 和 ACT，但也有久未出現的動作 RPG。特列克的第 2 波是『ヴァザム』(暫稱)。予定今年秋天左右發售。真令人興奮。在此們先簡單地介紹一下遊戲看起來的氣氛吧！主角在平原上的移動是一般從上往下看的畫面，但進入城鎮之後，就變成了從旁邊看的畫面。接著用劍打倒陸續出現的敵方角色。這就是以動作爲中心的 RPG。

其次是梅塞亞(NCS)的新作品消息。12 月發售在 PC 的×68000 版相當受歡迎的『スタークルーザー』這個遊戲是 ADV 和 3D 的 STG，知道的人應該很多。在 Mega Drive 版基本上是忠實地從×68000 移植過來，但多少還加入了某些安排。

東亞計劃







究極虎
這是去年3月泰德發售的PCE版。希望能早日在MD版上出現。

宇宙達人
去年12月SEGA發售的MD版由東亞計劃協助SEGA開發的。

一向以射擊遊戲為主的東亞計畫（TOAPLAN），去年所發售的MD版……『宇宙達人』，不但反應熱烈，而且又成為台灣SEGA指定比賽的射擊軟體。然而東亞計畫是在什麼情況下，加入MD的軟體開發呢？請看以下的問答集就知道了！

問：請問東亞計畫加入MD的種種經過？

答：最早是SEGA公司要我們將電動版『宇宙達人』移植到MD上，問我們願不願意。當時我們有興趣直接對消費者推銷自己的軟體，於是開始進軍家庭用的遊戲上。

當移植『宇宙達人』時，我們發現MD與本公司的PC板之間，有許多共通的部份。這個收穫，令整個開發部門的人員雀躍不已！大家對MD的移植不再懼怕，而變的更有信心、更有熱誠。

問：貴公司一向推出射擊遊戲，是否也打算在MD也如此進行？

答：的確！我們給消費者的印象就是射擊遊戲。從早期的『虎型直升機』、『飛翔鮫』、『究極虎』、『宇宙達人』到現在的『地獄火』、『大旋風』、『鮫！鮫！鮫！』讓一般消費大眾忘了我們也曾推出『瓦德納森林』、『野狼機車賽』其它類型的遊戲。

雖然在MD的軟體製作上仍以射擊類型為主，但我們也會推出其它類型，擺脫只有射擊遊戲的形象。

問：但是，許多MD的使用者也是電動版的遊戲迷，大家還是希望東亞計畫能多出射擊遊戲。只不過現在的射擊遊戲有愈來愈難的趨勢，讓很多人覺得沒有成就感！不知貴公司對日後的射擊遊戲，在製作上有什麼計劃呢？

答：現在在開發的軟體確實對這個問題很頭痛！我們對這些提昇能力後，難度也跟著提高的射擊遊戲，準備停止設計了！因為遊戲太難而過不了關的軟體，對玩者來說，簡直就是種折磨！何不將它稍微簡單化，在能力所及的範圍內求變化呢？所以本公司正打算朝著降低難度的方向去開發。

其實造成射擊遊戲這種現象，主要是許多有名的射擊遊戲開發續集時，為了讓玩者感覺更震撼，所以將難度提高了！如果能有多元化的射擊遊戲加入，相信就不會讓玩者對射擊遊戲有恐懼的感覺。

問：再回到主題。請問將電動版電動版遊戲移植到MD上，是不是有很大的困難呢？

答：最主要是MD的顏色數比電動版來的少，再加上背景捲軸數量太少，所以畫面呈現不出遠近感。而且不論怎麼看，只要和電動版遊戲一比較，畫面上的缺失就一覽無遺了！至於聲音方面，比較沒有什麼特別的問題。

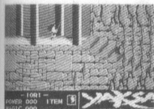
問：對於超級任天堂，你覺得如何呢？

答：我個人對硬體方面很有興趣，但目前要傾全力在MD上！因為這是本公司的新主力，必須積極運籌帷幄才行。

問：最後，貴公司能給MD的愛用者一些意見嗎？

答：從電動版遊戲的移植開始，已經呈現給大家MD這項新的附加價值，今後我們不論在硬體或軟體的開發，必定會竭盡心力，還請指教。

狼組



87年狼組發表的處女作。ACT「神武傳承」。


89年11月發售的「ARCUSII」。



問：貴社是什麼時候加入 MD 的？

答：大約是在前年的夏天。在這之前，只要是任天堂、PC-E 的製作發行都很有興趣。後來由於 MD 的容量較大，容易表現我們的特性，所以就加入了。在有限的容量下，我們不只希望能製作出遊戲來，更希望是個轟動的大作，因此容量的大小就成了決定的關鍵。

問：在 MD 發售的時候，貴社當時的感想是什麼？

答：那時雖然是加入了，但卻沒有認真去想過 MD 的未來。漸漸由於累積 X68000 的開發經驗，使我們對 68000 這顆 CUP 產生信心，所以同樣對 MD 也相當有信心。

問：貴社是如何捉住 MD 使用層次呢？

答：任天堂的消費者，多半屬於國中以下。而 MD 則以高中生以上較多，所以在軟體製作上就有不同的角度。

問：貴社第一部 MD 作品是『終極戰區 II』，而這款軟體有何特色？

答：最早製作 PC-88 版的時候，彩色的捲軸可是劃時代的進步，而製作 PC-E 的 CD-ROM 版時，更是加強整個遊戲的內容與變化，所以 MD 版在夏季（去年）公佈遊戲畫面時，也會有改變的。

◆註：雖然本篇資料較舊，但顯然「狼組」食言了！我們至今仍未看見『終極戰區 II』的畫面。不過，『FZ 戰記』的開發畫面是真的出現了，製作水準相當高，這總算是對 MD 使用者有個滿意的交代了！

問：從貴社的移植方向來看，好像是以個人電腦軟體為主？

答：是的。由於 MD 與 X68000 有許多規格是相同的，所以在移植上較簡單。

問：從個人電腦移植給 MD，是否會產生某些問題？

答：我們將個人電腦遊戲原本的磁碟片資料，壓縮在 MD 的記憶裝置裏。在這有限的容量中，想盡早看見成果是相當辛苦。

問：對 MD 的週邊有什麼看法？

答：我們對 FDD（磁碟機）很有興趣，因為想製作容量大的軟體。至於其它週邊，就沒想那麼多了！

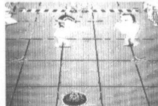
問：最後，貴社對 MD 有何新的看法？

答：MD 很適合移植電動版及個人電腦的軟體，這也是我們今後努力的方向。此外，我們也希望製作一些有變化的遊戲，相信很快會與大家見面的。

加入 MD 線上後，更上一層的

HOT•B

有果敢的挑戰精神就能襲捲 MD 市場嗎!? 柔軟的對應力是今後遊戲界的必備條件。請期待漸步而上的 HOT・B!!



——是何時開始計劃加入 MD 市場的呢？

HOT・B（以下簡稱 HOT）差不多去年的 12 月到 1 月份左右就有的構想。剛好那時候正在摸索著電動版的機種，而且從以前開始就一直注意著 MD 的市場。1 月時正好到拉斯維加斯參觀 CES 的 show，又聽到 MD 也即將開發美國市場，所以就決定加入。

——這樣的話，也有計劃在美國推出 MD 的軟體嗎？

HOT　事實上，本公司在美國有現地法人，所以在日本發表的第一炮「火激」，也預定在美國發售。

——加入 MD 的具體理由是什麼呢？

HOT：當然是賺錢！（笑）只有任天堂的話，消費層過於固定，以行銷方針而言拓展業務層面是成功的要素。雖然，本公司尚未有開發 16 Bit 的經驗，但是我們要嚐試，對應漸成現在主流趨勢的 16 Bit 技術。

——加入第一炮是由電動版遊戲移植過來的「火激」，理由是什麼呢？

HOT：經過調查，MD 的消費是 15～17 歲左右的電動版遊戲迷較多。所以，本公司不選擇，自己的原版，而選擇了「火激」。而且，今後也考慮以 16 Bit 的特性及擁有大量 SHT、ACT 迷的 SEGA 公司的電動版遊戲爲移植的中心來進行。但是，我們也考慮到任天堂的 SLG、MD 的高年齡層消費者的開發。例如，本公司發售的「武田信玄 2」，應該會受到 30～40 歲的消費者回響，以及本公司的原版作品應該也會受到歡迎。

——剛才提到 SLG 以外的種類，也有計劃嗎？

HOT：並沒有特別的種類區別，如果 RPG 或 ADV 有好的作品的話，我們也會考慮開發，總而言之，我們目前也有準備了 SLG 有關的東西，所以就以 SLG 來先着手進行罷了！而且 SEGA 公司也對加入的公司如此期待，所以不負所望。相信這樣更能拓展消費者的幅度。

——由電動版遊戲移植到 MD 上，有沒有什麼問題呢？

HOT：應該是插圖的問題吧！因爲電動版遊戲有使用擴大及縮小的機能，移植過來的話……。「火激」在角色的大小及捲軸上並沒有太大的問題，但是角色的行動過大這點來說，卻是相當頭痛的……。

——第 2 炮是計劃推出什麼呢？

HOT：橫捲軸的 SHT「昆蟲世界」，預定於 5、6 月左右發展。

——有關周邊機械方面，如何呢？

HOT：目前爲止，還沒有具體的計劃，但是 FDD 出來後，也考慮作作看卡帶機器方面的。

——有關超級任天堂發售後，有何計劃！

HOT　很有吸引力，也要加入，相信更能拓展本公司的業務層面。

——最後，對 MD 的消費者說句話吧！

HOT：請各位不要忘了買「火激」！（笑）

HOT・B社史

1983	（株）HOT・B 設立。着手企畫軟體事業。
1984	原版遊戲標誌 GA 夢系列發表
1986	商業用軟體發表。
1987	任天堂軟體發表，「釣魚大賽」、「星星學園」。開設電動版軟體事業部。
1988	「釣魚大賽 II」、「武田信玄」發售。
1989	MD 加入發表。「武田信玄 2」發售。



展開寬廣的遊戲戰略

泰德

經年累月累積的電動版遊戲財產。現在，在這裡開花了!!稱霸遊戲界的泰德公司，在 MD中登場了!!

——從那個時期開始，計劃加入 MD？

泰德（以下簡泰）在社內決定加入。但是發售的遊戲題目一直不能決定，所以正式決定加入是在參加廠商發表前不久（去年 2 月 28）的時候。

——泰德公司到目前爲止，已經

MEGA DRIVE特輯 2 廠商介紹篇

泰德社史

1953 大東貿易（株）設立。小型自動販賣機的製造、販賣業務開始

1954 娛樂性機器的租借販賣業務開始。

1972 多角化經營。改公司名為泰德。

1973 現在的新社大廈建設完成。美國泰德 CORP 設立。日本最初原版電動版遊戲發表。

1978 「侵略者」造成大轟動。

1981 電動版遊戲「電腦病毒大作戰」發表。

1984 娛樂用機器人事業推出開始。

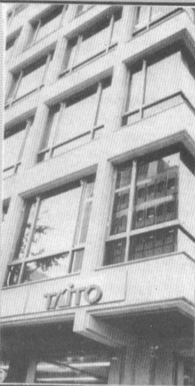
1985 家庭用遊戲軟體（任天堂、MSX）正式推出。

1986 「泡泡龍」、「太空戰鬥機」、「緊急出動」等電動版遊戲。

1987 「空極虎」、「忍者戰士」、「午夜登陸」等電動版遊戲。

1988 「緊急着陸」的電動版遊戲。

1989 加入 PCE。加入 MD。



作了任天堂、PCE、GAME BOY 電動版遊戲等等，今天又加入 MD 的最大理由是什麼呢？

泰：希望 MD 的消費者也能玩本公司的遊戲。SEG 公司的消費層和一般的消費層不同，他有特定的消費層面……。例如說，任天堂的全盛時期，也有許多人說「我只玩 MASTER SYSTEM・MARK Ⅲ」，對這些人不玩本公司的遊戲相當遺憾，所以我們希望即使是相同軟體也能分配到各種不同的硬體上。

——如果說 MD 和別的機種有何差異之處的話，在消費層上是如何呢？

泰：多少和 PCE 消費層有點類似，但是 MD 的年齡層又較高了一點，另外，應該都是電動版遊戲的擁護者吧！

——如果是這樣的話，會以電動版遊戲為移植中心嗎？

泰：嗯！最初應該會是如此的走向。MD 有 16 Bit 的特性，由電動版遊戲移植會比別的機種有更多有利之處。另外，由電動版遊戲的演變流程來看的話，MD 可以將電動版遊戲的歷史再重現家庭之中。這是移植最有利也是重點之一吧!!

——原版的遊戲如何呢？

泰：只有移植的話，對廠商而言，是沒有上進之心之意。今後也計劃開發原版遊戲。當然我們也會考慮 MD 的特性，想開發出只有 MD 能玩的遊戲。

——目前為止，在別的公司中發售的遊戲，會不會覺得較偏重於 ACT 及 SHT 種類的遊戲呢？

泰：如果以 MD 消費層的偏好而言的話，這也是不得已的。但是，如果是好的作品的話，任何一種種類的遊戲應該都會受到歡迎。我們並沒有特別在意這方面的問題。

——以一年為單位的話，計劃推出幾款遊戲？

泰：我們並沒有特別計劃一年推出幾款遊戲，如果有電動版遊戲中受歡迎的遊戲或很好的企畫案出現時，會更積極的進行。

——開發工作羣方面的意見如何呢？

泰：主要的技術問題相當多。如果只是電動版遊戲移植的問題就很簡單了，但是 MD 的付加價値也是非常重要的，而且也要注意難易度的調節。目前，遊戲迷的層次非常的廣汎，高手及生手的難易度設定等等，都是棘手且非常重要的要素。

——一般消費層對泰德公司加入 MD 的反應如何呢？

泰：當初很多消費者希望我們加入。加入後甚至收到許多感謝的信件，謝謝我們加入 MD 線上。（笑）接著，又是那個遊戲請移植到 MD上等等的信件。我們也都盡量將這些信件傳達給開發工作羣。

——什麼樣遊戲移植受到最大的呼聲呢？

泰：第一炮的「紐西蘭故事」受到相到大的回響。另外還有「TASUJIN」、「究極虎」，尤其是「忍者戰士」，都已經在 PCE 中出現了，沒想到還有如此的魅力。

——最後，對 MD 的消費者說一句話吧！

泰：我們會開發出，使遊樂中心的樂趣，在家庭中重現的遊戲，敬請期待。

完全攻略 by:SD

戰國傳奇



一、序言

「戰國傳奇」結合動作、解謎及RPG的特色，而就遊戲性質而言，「戰國傳奇」的確是一個不同凡響的遊戲，難怪在日本電腦上勇奪排行榜！

在35——37期的報導中，己經陸續介紹了「戰國傳奇」的操作方式及附上若干劇本中的地圖，但是限於篇幅，較難一目了然。以下在攻略篇中所附上的是比較簡略的草圖，請各位配合文章中的說明來進行遊戲，比較不容易迷失去向。

二、年歲

「戰國傳奇」這個遊戲的一大特色是人物會隨著遊戲的進行而逐漸衰老，最後大限一到，就得把身上的所有遺產留給下一位繼承者，自己嗚呼哀哉去了。繼承者嘛，除了年紀較輕以外，可以說得上是一無是處，等級又低，生命點又少，實在是……@#$%！！

要避免這種不幸的情況，你得付出相當的代價。在法術系中有一種可以使領隊人物年輕一歲的法術（REJUNIVA），只要你讓你的成員都經過這種法術的歷練，那不就十全十美了？別呆了，天下那有十全十美的事。只要你的隊員接受這個法術一次，身上的三種屬性就會馬上下降一點，年輕20歲，三種屬性各下降20點，總數是60點。至於是那三種屬性才會下降，請參照下表：

・戰士（FIGHTER）：STR、PRT、VIT。
・法師（WIZARD）：INT、MGR、DEX。
・矮人（DRAWF）：STR、



PRT、VIT。
・精靈（ELF）：INT、MGR、DEX。

補救的方法：在城鎮中有處訓練場可以訓練人物提昇屬性點數，每次可以提昇屬性五點。如果你在前數十年先提昇KMR點數（和其他人交談的能力）至三、四十點，則訓練的時間就可以從二年縮短到一年。如此一來，人物每減一歲，下降三點屬性點數，卻可在訓練場提昇五點，只

要假以時日，一定可以把人物的所有能力提到最高－－50點，而且生命點數（HP）至最高峯，造出一隻超强勁旅。

三、練功

要想在「戰國傳奇」中練功，最好是找一個固定地點，而且怪物會不斷出現的地方，把人物集中在一個地點，面對怪物來源的方向揮動武器。確定人物不會被直衝而來的怪物撞傷後，把速度調整到最快，然後………用牙籤卡住搖桿的B鈕（使人物一直揮動武器），然後去睡一覺，睡醒後再回到城鎮中昇級。

練功時不要想一石二鳥，一面減少人物的年歲一面殺敵。前面提過減輕人物年歲會降低屬性點數，若你剛好使全隊人物的力量（STR）點數降到零，那就沒有人能夠揮動武器了。在這種情況下，你可能會被一羣垃圾殺死。

如果你選擇的練功地點是第一個劇本，那你大概有得等了，敝人上次練了一天一夜，才使得隊伍的經驗總值昇到65535（最大值）。不過話說回來，第一個劇本可能是最安全的練功地點。

四、法術

除了上一章提到的減歲法術以外，其他法術也是不容忽視的一環。到底什麼法術是絕對必要的呢？這個答案應該是因人而異的。不過就我個人的意見，下列法術是進入各個劇本中均十分適用的：

□DRAGON SLAYER ：是最强的攻擊法術，在各章的小敵人（或是中等的敵人，大BOSS不算；對了，順便提一下，好像每一個頭目都不怕法術的攻擊）幾乎沒有一種能夠擋得住一擊，而且具有極强的穿透性，使用上十分方便。唯一的缺點是它需集合七星之力，所以配製上得花上較長的時間。在施用上耗費的法力點數相當多，但是法力點數補充得相當快，所以只要你不濫用，應該是很管用的。

□治傷法術：這類法術倒是可以不用花時間配製，在第五個劇本中把仙女的彩衣還給她以後就可以得到一個效果奇佳的治傷法術。使用之後可以治療全隊隊員的創傷，而且治療功效可以維持一段時間，在這一段時間之內受傷，也會自動恢復。

□治療性法術：人物在旅途中難免會碰到門上的機關陷阱而中到一些法術的詛咒，所以最好把治療性法術就配全。機關所造成的不良影響包括：

・人物中毒：生命點數無法回昇，治療也無效果，可用CURE法術或藥←劑解除。

・詛咒：人物無法施用法術，可用UN－CURSE法術或藥劑解除。

・石化：定在原地無法動彈，若不及時救治，會死亡。，可用STONE－FLESH法術或藥劑解除。

・凍結：和石化相同。，可用MELT法術或藥劑解除。

・死亡：人物死亡之後，可以用RESURRECT法術或藥劑復生，但是若人物死亡以前己經中毒或是受到詛咒，復活後中仍是維持死亡前一瞬間的情況。

要消除各類法術所造成的傷害，可以使用法術或是城中出售的藥劑，所以別忘了在城鎮時多買幾份這類藥劑，以防唯一會治療法術的隊員死亡或是無法施法。



在配製法術方面，所有法術必需附在某一項物品上。所以不論是隊員的甲冑、武器、防具等都可以是法術附著的對象。你進入城鎮中的魔法店（まほうつかいのいえ）之後，選擇第一個項目（まほうをかけてほしい），

然後告訴法師要把法術附加在身上的那一項物品，法師就會取走該項物品，三年後再歸還給你。三年期滿後，你才能在魔法店中選擇あずけものをかえしてほしい來取回物品，如此大費周張才只是在物品上附加上七星之神的一種力量，要配出DRAGON SLAYER，就得花上3＊7＝21年的時間。

現在，有一個比較方便的法子，就是先提昇人物的KMR點數，當人物的KMR點數提昇到三、四十點以上時，魔法師可以把你配製法術的時間縮短到一年左右，這樣才有足夠的時間配出旅途所需的法術來。如果你想用恢復年輕的法術，不在乎人物的年歲的話，可以配合主選單中的じかんをすすめる使時間向前跳一年，加快你配法術的過程。

五、冒險結束之後……

在你完成一個冒險之後，隊伍可能在這段經歷中拿到一些特殊的物品，這些物品可能只是能賣錢的，或者是國王懸賞的物品，也有些物品附有極强的魔法力量。你可以自由決定是否要把物品送給國王以換取更多的經驗點，或是留著自己使用。在一段冒險結束後，螢幕上左方會列出隊伍在這段冒險中所取得的物品，右方則列出隊員身上所擁有的物品。當你選擇了一項物品之後，



螢幕上出現的前三個選項爲：

・分配物品：把物品分配給某一位隊員。隊員身上只能保留一項同種物品，若你想把一項武器分配給一位已持有武器的隊員，你得先把他身上的武器賣掉（把搖桿往右扳，再選擇欲出售的物品）。

・鑑定物品：若隊伍中有人具備鑑定物品的能力，你就可以用這個功能來鑑定物品上是否具有法術力量，以決定是否要保留這項物品。

・拍賣物品：把物品賣給商店。

有些物品的功用是玩完這個遊戲必備的。小心不要把有用的物品給賣光了！

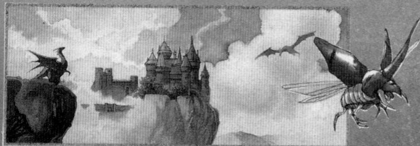
六、攻略

在攻略部份是以地圖配合文章來作說明，如果你在遊戲進行時碰到一些阻礙，先看看地圖上的標記再對照文章，應該是不會有什麽問題的。由於前二章的地圖在報導第36期中有詳細介紹，請自行參照36期中的地圖，攻略步驟中所提到的地點全部是以36期地圖中的標示爲準。

在地圖的繪製上面，要說精美嘛……筆者也知道差太多，只標出比較複雜的地區和叉路，許多地形都沒有畫出來。不過這份毫不起眼的地圖用來表明攻略時在迷宮中的行走方向應該是夠了，請各位多多見諒（在下可不是美工科的）。若有不足的地方，請各位自己走走看，應該不成問題。

對了，附帶說明一點：第二、四、六這三個章節只准進入三位人物，在遊戲之中會另有其他同伴加入冒險隊伍之中。但是在最後一章（邪神的復活）只有完成前九章任務的人物才能進入，所以你必需帶著留下的一位冒險者進入二、四、六這三章的任務中重玩一次，才能使四位冒險者都進入第十章，迎接最後的挑戰。

「戰國傳奇」比較麻煩的一點，是你必需和某些人物交談之後，才能在其他地方取得一些必需的物品（在更麻煩的地方，你必需連續和一羣人交談之後，某些地方才會出現特殊現象）。所以和每一個你見到的人詳細談談是絕對必要的事情。當你碰到一些人物時，有些是只要你一靠近，他們（或"它"們）會自動招呼你，你只要把搖捍一直朝他們的所在方向，人物就會一直和他們交談。若是人物不招呼你，你就必需走到他們面前，把搖桿向上扳，才能和他們交談。在和遊戲中的人交談過程中，你最好和他們談到他們沒話好講了，或是重覆最後所說的話時才罷手（不管你看不看得懂日文），否則在遊戲過程中很有可能會出問題。



■第一章 灰色的迷宮

本章的目的是想法子通過重重的阻礙，以拿到能夠封住充滿怪物洞窟的賢者之鑰。

1.首先走到圖中標示為3的地點找到威吉，他會給你一枚戒指，使你能夠開啓10點的門。

2.走到10點進門後，向右走，你可以看到牆邊的地板泛出和周圍不同的顏色。走到地板上向下踩，地板會陷下去。

3.你可以看到隔牆的地板也泛出同樣的顏色，所以……繞過去吧，走到對面再向下踩，10房間右方的牆壁會崩塌，出現一個通道。

4.進入新出現的通道後，你可以先拿到第一件通往賢者之鑰的關鍵物品，瘋狂之盾。然後進入瘋狂之盾旁邊的門。

5.接下來你會身處在一個充滿地下水的房間。房間中有中間上方和右下二扇門，現在先走右下方那一扇。

6.順路而行，你可以走到圖中12的地方。先用法師的火球術除掉那些在地面上行走，又砍不到的爬蟲類生物，然後點燃牆上由左而右數的第二及第五隻火炬(跳起來碰一下就行了)，進入右方的門(至於為什麼要這麼作，你回頭去找威吉就知道了)。

7.門中是個空房間，只有牆上著鑲一個鎧甲的圖案。去碰幾下圖案，就可以傳送到另一個房間中，裡面放置著第二項關鍵性物品——惡夢鎧甲。回到充滿地下水的房間，進入中央上方的門。

8.現在你會出現在地圖中的16點，由於隊伍現在拿到了鎧甲，所以去碰幾下牆上的鎧甲圖案，就可以關閉左方橋上的機關(若不關掉的 話，走到一半橋會自動斷開)，進入左方的門中。

9.進門後碰二下右方牆上的機關，整個房間會向右方移動。把房間向右移動四次(相當於碰牆上的開關五次)，再走入中央的門，你才能抵達圖中的20處，以拿取最後一項物品，魔性之劍。

10.回到16，向右走，你可以在牆上看到一把劍的圖案，碰幾下以後右方的門才會打開。進門之後向右走，先別管中央的門，直接進入右側的門中。

11.把剛剛取得的三項物品放在門中上方的祭壇中，下方的門才會打開，在門中的箱子內可以取得賢者之鑰。出門之後你會看到祭壇上的三件物品都不翼而飛。

12.若你進入第10步驟中央的那個門中，你就得和三件物品組成的魔王交戰，這個魔王不打也可以，不過若是你覺得不打白不打，去賺賺經驗點倒也無妨。現在你只要帶著賢者之鑰插入威吉身後的石柱上，這個任務就算大功告成了。





■第二章 常春之村

運回村中放置在山洞中的女神像，並且找出山上為何有一隻龍在山洞附近窺伺的原因，就是這一章的主要目的。現在，從你的隊員中選出三位精英份子，進入這一章吧！

1.首先你得和村中的所有居民談談，其中有一位母親會拜託你們找回她失踪的孩子キム。最後不要忘了向村長拿取油燈，否則你等一下 ← 走入山洞後將伸手不見五指。

2.和村中所有人都談過之後，走向村落右方的山洞。才一接近山洞的入口，你就可以看到一隻龍驚慌的跑入洞中。尾隨著龍的足跡追到山洞中的一個入口(在地圖上的11處)，入內便可找到那隻鬼鬼祟祟的龍。接近之後它也不逃，和它交談之後才知道它就是那個村中失踪的小孩キ

ㄙ，而被村中的占星師化爲這個模樣。

3.爲了把キㄙ帶出洞口，你得先回到村落中，在一間馬房中的箱子內找到一件斗篷後，回到洞穴中把斗篷交給龍，讓它披著斗篷出洞。出洞之後己經是入夜了，現在前往占星師的帳篷中。原本答應相助的占星師卻大聲呼救，一行人只好再回到山洞之中。

4.才一走回山洞，卻剛好（剛好？！）有一陣落石封住了洞口。現在只有走到22處房間中取出女神像，再繞一大圈走到26處最左方的水域中。藉著女神像的幫助，會有一條繩子垂下來，援繩而上，你就可以從水井重回村落。

5.才一出水井，キㄙ 的母親就出現了，並且要求隊伍把女神像交給她。一交出女神像後，キㄙ的母親現出原型，原來又是占星師冒充的！占星師消失後，你必需再經由古井重返山洞，以便和占星師一決死戰。

6.走到地圖上13處的左邊，你會看到キㄙ的母親（這次是眞的了）倒在地上。將她救醒之後，右方的牆壁會崩塌，占星師就在牆後的門中。

7.見到占星師後，她會化身



爲一個極難纏的冰女，不斷的在空中左右飛翔，並且洒下一片片的雪花（會傷人的！）。最可怕的是她偶爾會停留在半空中，向正下方射出冰結彈，若是被沾上了，保証會化爲冰像。在龍身上有二份MELT藥劑，可以解救化爲冰像的同伴，但是萬一龍被凍住，你身上又沒有法術或是藥劑的話，那可就麻煩了。所以最好把身上有MELT法術（或是藥劑）的同伴移到隊伍的前二位，以免不測。

8.如何砍占星師？我的建議是站在最左邊較高的地點，趁她靠過來的時侯跳起來攻擊她。打倒她之後，就可以從原路回到キㄙ母親身邊，龍也會回復人形，重回慈母懷抱。現在你的任務己經完成，可以從水井回到村落，向長老拿取勇士之鎧，進行下一個任務吧。

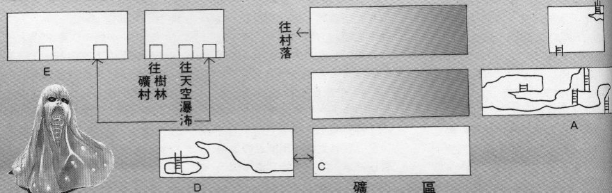
■第三章 天空瀑沛

在這一章中，你必需修復管理天空瀑沛的系統，以恢復天空的正常。首先你得使隊伍中一位人物的職業轉爲傳敎士（せんきょうし），否則是不可能完成這個任務的。若你是直接採用遊戲中提供的人物，那隊伍中的CRYSTY將是最佳的人選。然後在城鎮買幾份解毒的藥草（CURE），就可以展開你的旅途了……

1.進入遊戲後，往右走到盡頭，找到預言者的房子。入內詳談之後，預言者會要你們上屋頂去。在屋頂停泊著一艘巨大的飛船，在和預言者談談後，你們就該登上船去，飛往天空瀑沛了。

2.你們在空中飛行時，會遭到一羣飛鳥的攻擊。嚴重警告：千萬別在飛船上切換遊戲進行的速度，否則飛船很可能永遠飛不到目的地！在經過飛鳥二、三波的攻擊之後，飛船會自動停泊在天空大陸上。

3.現在向右走，往上一層之後，再往右是通往本章大頭頭的





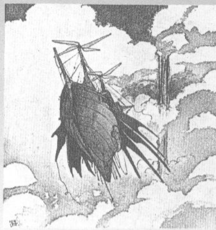
所在地，打不打隨便你。如果要解決它的話，記得只有在四個光球攻擊完畢散開後，它才會露出真身，否則是絕對砍不到它的（而且它還不一定會出現在畫面的左邊或是右邊，靠運氣猜吧！）。

4.解決頭目（或是不想打它的話）後，繼續往上爬，在第三層可以找到天空瀑㳅管理員的小屋。進入小屋後一路往下走到底，卻發現沒有人在。但是一往回程走，卻可以見到左方突然冒出了一個人影。再回到左下方，就可以看到管理員自黑暗中現身（他是怕有惡人先躲起來……去他的，我們像嗎！？）。經管理員的說明後，才知道是被巨鷲攻擊後，有一枚金齒輪落到地面上，才使得天空瀑㳅不正常。現在，回去搭飛行船，回返地面吧。

5.和預言家談談後，進入房屋內左邊的門中，可通往一個樹林中。樹林中的綠色巨人首先會嚇唬隊伍，不過馬上就會讓隊伍通行，來到一個以開礦爲主的村落，跟據管理員的推算，金齒輪應該是掉到這附近來的。

6.和村中的每一個人談過後（別偸懶！），才知道礦區的大門因爲太久沒用而生銹卡住了。回頭找綠色巨人的長者，並且讓職業爲傳敎士的隊員帶頭說話，長者會送你菜籽油，並約好第二天在此見面。有了油以後，走到礦區入口（在村落的右上角）把鐵銹除掉，再到下方的小屋請技師把門打開，以進入礦區。

7.礦區中的怪物中有不少是會使隊員中毒的，小心一點。現在走到礦區的最右方，再往下走，前往A點的入口，以拿取B點的丁字鎬（在礦區中有三把丁字鎬，但只有這把能用）。再回到A點，向上繞到左上方，走到C



點，然後到D點的礦區挖出黃金（きんのかけら）。現在回到村落中，再和村人談談，睡一覺後回頭去找綠色巨人的長者。

8.長者會要求傳敎士幫他的兒子（也就是拿巨斧嚇唬你的那個大個子）舉行婚禮。走入長者消失的地方（是一個門戶），就是舉行婚禮的地點。正當婚禮儀式進行到一半，雙方交換証物時，驚見新娘的証物居然就是百尋不獲的金齒輪！隊伍在和巨人商討之下，只有用剛剛在礦區中挖出的黃金交換金齒輪（眞便宜了他，體積差太多了），現在回到天空瀑㳅吧。

9.天空瀑㳅的管理員很高興的取回金齒輪，但是一裝上去……結果更糟！！管理員看了一下，才發現金齒輪己經受損，必需重作一個。

10.跟據預言家的說明，你應該前往E點的房屋中找那位號稱什麼都作的出來的工匠談談，他卻要你取出一項能夠証明隊伍去過天空瀑佈的証明。不得已，只好回到天空瀑㳅問管理員，再根據管理員的指示在第二層瀑 布的一個石塊上找到大理石壺（だいりせきのつぼ），拿去給那個工匠。工匠一打開之後，突然爆出一陣巨響，把他嚇了一跳，不過他總算答應幫隊伍重造金齒輪了。

11.光是有工匠，沒有材料也不成吧。現在回到舉行婚禮的地方，你會發現只有長老的兒子在場。向他拿取黃金之後，回頭找工匠，並且你得不斷的進出他的房門，並頻頻詢問他進度如何，才能夠逼他造出金齒輪來。拿到金齒輪後，把它交給管理員，使天空瀑㳅恢復正常，這個任務就結束了。

■第四章　漢藥

在這個任務之中，你必需往來於中國古代的二個產藥之村，找回傳說中的返老還童之藥，和第二個任務相同的地方是本章也只允許三位冒險者進入遊戲中。

1.首先，進入斯霍亞村後，你必需到地圖上標示A點的藥房找到琳琳，並且依照她的要求除掉在村落中四處作亂的猴羣。猴羣總共在二處地方出沒，你必需逐一清除（當你殺了一大羣猴子，螢幕上出現你所獲得的經驗點值時，就表示你除掉了一羣了）。完成這項工作後再回去找琳琳，她就會加入隊伍中。

2.現在前往B點去見琳琳的爺爺（原本沒有入口的房子會出現一個小門），他會告訴你配製返老還童之藥需要三種藥劑——紫芝、薄荷和靈芝。你可以在琳琳所在的藥房中找到紫芝，然後和老爺爺談過後，在左方的藥房中拿到薄荷。至於最後一項靈芝，老爺爺會先要你們去問左方藥房的老闆，老闆表示只有鄰村的人才知道這項藥材的下落。回頭找老爺爺，他會告訴你前往鄰村的路徑。

3.出了老爺爺的房子後，一路向右走可到達一個竹林中，走入竹林中央的一個缺口。繼續向右走，隊伍會進入一個山洞中。

請走入地圖中標C點的洞口，順路而下，即可到達哈歐潤村。

4.一到哈歐潤村之後，才發現怎麼每一個人都在睡覺（大白天），好不容易找到一位站著的小女孩，才知道村中的人服了東塔仙人的藥物後，人人都成了這付鬼樣子。藥師就在後面的房子中，進去和他談談吧。

5.藥師要求你把村莊恢復成原來的樣子，才告訴你靈芝的生長所在地。首先到最右邊的仙人塔底看看，根本找不到入口，只好回頭走，但是甫一動身，就聽到一陣音樂飄送而來。現在回到二個村落之間的交連山洞，從D點的洞口深入，可以走到一個斷崖。在斷崖邊緣可以看到一位仙女在高歌，一靠近就向上飛走了。你得回到斯霍亞村最左方的藥房中詢問接近仙女的法子，才能夠靠近仙女。

6.仙女表示她身上的彩衣可以出借，但是要用水蜜桃作爲出借代價。你可以在哈歐潤村中一家住戶的庭院中的樹上找到水蜜桃，但是太高搆不到，只好先回到斯霍亞村的老爺爺家中拿取花生，再回到水蜜桃的庭院中，吸引樹上的猴子跳下來，剛好碰到水蜜桃而使它落下來（有沒有摔爛？不管啦！）。



7.有了水蜜桃，就可以回頭找仙女借她的彩衣了。現在前往仙人之塔，藉著彩衣的力量，一行四人（仙女才一人，可見她有多重！！）就可以飛天而去，進入仙人之塔中。

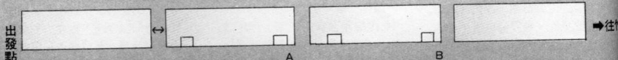
8.爬到塔頂之後，一路向右走，可以找到那個罪魁禍首。但是一走近，又從雲層掉落下去。詢問藥師的結果是得先變成透明人，才能揪出仙人的眞面目。回頭到斯霍亞村，老爺爺會告訴你透明藥的配法是薄荷和紫蘇，你只要再到第一家藥房拿紫蘇就好了。回到老爺爺家合成透明藥，再回頭找仙人算帳。仙人會化成一頭巨龍左右飛翔，你必需抓準時間砍殺它的頭部，才能除掉它。

9.解決了這個大傢伙後，回頭找藥師，他會告訴你靈芝生長在山洞中，進入山洞標示E點的洞口，往右方（瀑沛的右下角）就可找到靈芝。回斯霍亞村找老爺爺配出長生不老之藥，但是琳琳卻中了詛咒化爲老太婆。看你是要把藥送給國王領賞，或是要恢復琳琳原有的美貌，就全看你的良心了。千萬別忘了把彩衣還給仙女，她會送你一件具有強大恢復法術的物品。

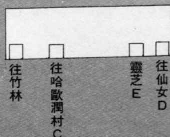
■第五章 培托斯祭壇

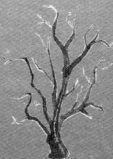
本章的目的是在寒冷的洞穴中找到奇魯得果實（チルドのみ），以醫治國王染上的不治之症。在本章中，有不少的機關和陷阱會使隊員陷入凍結狀態，所以身上多帶點MELT藥草是上上之舉，若隊伍可施用MELT法術的話，最好把會這種法術的隊員移到第二、三位，以策安全。

1.首先到地圖上A點內的洞穴中殺死洞內的怪物（有時三隻，有時四隻），以取得貝托斯徽章（あかいもんしょう）。它的作用相當於鑰匙，有了貝托斯徽章後，你才能夠開閉B、C、D三處的箱子。



第4章 漢藥





2.首先你可以在B處的箱中取得火種（ほのおのたね）。火種放在那一個箱子中，就相對的有一處冰湖會解凍，湖中往往有一扇門戶；把火種拿出來，湖水就會再度凍結。你必需利用火種適當的溶解冰湖，才能使遊戲進

程順利的進行下去。

3.取得B處的火種後，你才能進入A點左方的門中。越過凍結的冰湖，到F點取得皮袋（かわぶくろ）和打火石（ひうちいし）。

4.把火種放到C處的箱子中（火種放入箱子，箱蓋會合上），以溶解Ｆ處的冰湖。進入F處冰湖中的門後，才能找到貝托斯祭壇。在祭壇上調查看看，你可以找到祭壇中的黃金酒（おうごんのさけ）。再調查一次，隊伍會把黃金酒裝一些到皮袋中。

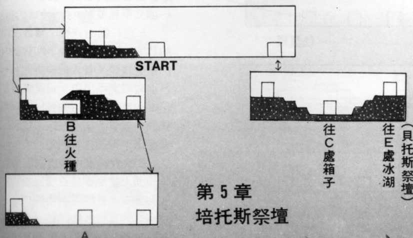
5.回到C處取回火種，把火種放到D處的箱子中，以溶解G處的冰湖。進入湖中的門後，隊伍會被一扇冰封的門（Ｈ處）擋住去路。把剛才取得的黃金酒倒在門上，再用打火石點燃黃金酒，就可以把門上的冰塊溶解掉。



再過去的路途上，隊伍卻會因爲山洞深處太過寒冷而無法前進，這時你得先回到祭壇飲用黃金酒（別忘了拿火種），才能夠繼續往H處的深處走去。

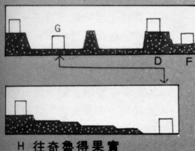
6.接下來你會看到此行的目的：奇魯得果實－－高高的掛在冰樹上。你得從右方的山崖中繞過去才能夠摘到它，但是第一次一定會踩斷冰樹的樹枝而掉下來，而招來一頭看守果實的冰龍。這頭冰龍簡直是呆子，不打可惜。它的攻擊方式和第二章的冰女十分類似：先在半空中用雙翼射出冰雹，再靠近吐出冰結彈。你只要在它靠近時讓隊伍在左下角移動一下，它就會飛近。在地面左方地面第一個突起之處跳起來砍它二、三下後，往左逃開以避開龍吐出的冰結彈；如此往回幾次，就可以除掉它（1000點經驗！）。

7.除掉冰龍以後，可以在右方的門中（原本打不開）找到一把鑰匙（こおりのかぎ），可用來打開祭壇左方深鎖的大門，在門中可找到一把具有魔法攻擊力量之劍－－かみのつぎ。拿到鑰匙以後別忘了再爬上去摘一次果實（這次不會再出問題了）。任務完成，回去準備進行下一次冒險吧！



第5章 培托斯祭壇







■第六章　魔法師的徒弟

原本平和的魔法學校近日卻出現了許多不尋常的現象，似乎有人企圖使用一向被禁用的召魔術引發亂事。你的任務就是找出這個罪魁禍首，並且回復學校的和平。

1.進入魔法學校以後，首先到一樓最左側的房間中見見校長。得知事情的來龍去脈後，你就可以在學校中展開調查，找尋線索了。

2.魔法學校的建築物共有六層。首先到第二層，進入地圖上標示B、C的二處教室中，和教室中的每一位談談（別偷懶！）



，然後在三樓教室A才能使オエーン加入你的隊伍。接著一路走到五樓，卻因爲沒有鑰匙而使得調查工作無法繼續下去，只好回到一樓去找工友拿取鑰匙。

3.拿到鑰匙後回到五樓，在樓梯左側的第一個房間就是有嫌疑的學生トート的房間。在他房間的書桌前查一下，可找到一本日記，上面說明了トート自己的犯罪動機。趕快把這本日記交給校長後，大吃一驚的校長馬上要你去問工友最近失竊了什麼藥材。去工友那裡跑一趟後，才知道失竊的都是召喚怪物的强力藥材。再回校長室向校長報告一下，出門後學校就成了怪物的天下了……

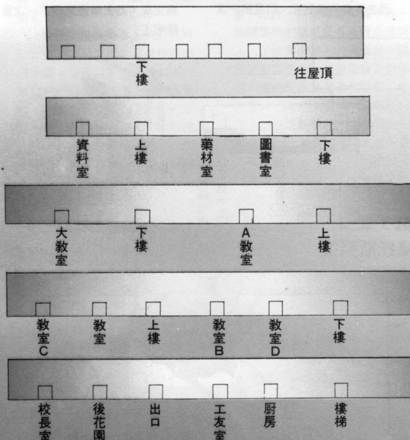
4.到廚房去把那些老鼠除掉後，和站在桌上的二位同學談談，門外的老師才會讓隊伍上樓。現在前往各樓的教室，若教室中有人，就先除掉教室中的妖怪再和他們談談。一路上行後，你可以在三樓的大教室中找到主謀トート，他以一付看不起的神態告訴你マルク即將死在他手上。隊伍全速趕到四樓的圖書室時，マルク卻已回天乏術，回頭找トート卻又不見蹤影。

5.在三樓右方和二樓最左側的教室中除掉怪物後，和教室內的學生談談，有人會告訴你トート從資料室中出來。但是資料室是從內反鎖，只好先到トート的房間中看看，果然在床邊找到一條密道，可通往資料室。

6.在資料室中到處調查看看，地面上果然都是召喚怪物的公式和配方。此時隊伍中的オエーン會氣的自行脫離隊伍，找トート去理論。你可以在二樓的D教室中找到爭論不已的兩人，トート正要叫出怪物修理オエーン時，沒想到怪物不理トート的命令，打昏了オエーン後抓走了トート（百分之百的自作自受）。

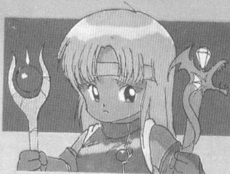
7.現在屋頂上會出現一隻巨大的怪物。向校長詢問之後，校長說只有權杖（ランロード）才能傷害它。工友表示在藥材室角

第 6 章　魔法師的徒弟



落有一個十分類似的物品，好不容易在藥材室中找到權杖，上屋頂去攻擊怪物卻毫無效果。回頭問校長，校長說還需要黑水晶（ダーククリスタル）的力量才能奏效。上屋頂去問トート黑水晶的下落，他卻說把黑水晶丟到窗外去了！好不容易在一樓的後花園中找回黑水晶，才除掉了怪物。

8.現在任務己經完成了，把權杖帶回去用吧！別忘了臨走前去見見校長。



■第七章　雙島

雙子島，原本是和平而富庶的二個相連的島嶼，最近卻因爲海上不再飄揚著促使農、漁業豐收的音樂而互相猜忌，二邊都認爲是對方破壞了妖精豎琴所造成的。你的目的除了當和事佬以外，還得修復妖精豎琴，恢復舊日海上飄揚的音樂。在本章的海中洞穴，有不少怪物會使隊伍中毒，所以治毒用的藥草不妨多帶幾份，以防萬一。

1.第一步，除了談話之外還是談話。你必需往返二座島嶼之間幫二邊的居民互相溝通，但是結果是越說越僵，終於說到二邊的人都同意拆除雙島之間的橋樑，而隊伍卻不被任一方所認同（這個和事佬可眞不好當！），而落到橋下海中。

2.一落下海，嘿！馬上就看到一位美人魚在岸上躺著。和她談談後就下水吧！

3.照著地圖所示，走到有美人魚的地點。先別急著和美人魚

第7章
雙島(海底洞穴)

往人魚石牢

①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬ A 8

談話，先往右方的海面上移動，你會找到一個洞穴的入口，但是洞穴口卻被糾結的海草擋住而無法進入。回頭找美人魚商量，她們會叫你去找獨木舟中的打火石和浮木。按照地圖上的標示，相信你很快的就能找到這二項物品，然後回到洞穴入口，就可以燒開海草，進入洞穴了。

4.一進洞穴，馬上就有一隻手持巨斧的大怪物衝來，但是它的功力實在是不怎麼樣，三兩下就解決掉了。進入右邊的洞穴以後再往右側的山洞走，就可以找到被怪物囚禁在池中的美人魚。

5.美人魚無法離開水面行動，所以你現在只能和她談談，再出洞穴回到海中二個美人魚旁邊。和她們談談後拿起右方地面上的海星，再回到被囚禁的美人魚身邊，把海星放在池子的左方，用海星吃開牆壁，人魚就能脫困了。

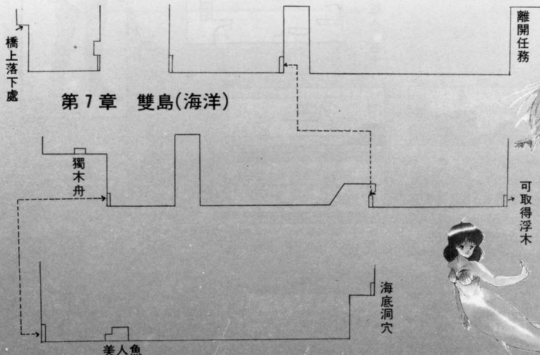
6.回到海中的美人魚身邊（剛剛脫困的美人魚也在），和她們三位聊聊，其中一位會送你海皇之矛（ポセドンノヤリ），以助你擊穿獨木舟左側的山壁回到雙子島上。向二邊的村民說明事實眞像，雙子島上的人卻都不相信，要求你恢復妖精豎琴的音樂，才會重歸於好（這雙子島上的人是什麼東西！沒辦法，爲了完成任務只好忍耐一點了）。



7.回到海上，進入剛剛救出人魚的洞穴中，繞到地圖上標A的洞口，隊伍會出現在一個山崖上。一路向上爬，可以再找到一個洞口，一樣被海草塞得滿滿的。用打火石燒開洞口後，才能使妖精豎琴的通風口保持暢通，現在回到山洞中，隨便找一株巨大的珊瑚調查一下，你就可以聽到一個音階的聲音。試過音以後，出洞去找美人魚。

8.和三位美人魚談過後，被你救出來的美人魚會彈奏五個音階。現在回到山洞中，分別彈奏地圖上標示1、4、9的珊瑚礁時，第9個珊瑚居然斷掉了！沒辦法，只好回到原先人魚被囚禁的地方，把海星再拿出來，放在第8個珊瑚上，把珊瑚吃掉一個半音。再依照1、4、8、13、11五個音階彈奏妖精豎琴的主旋律，任務即告完成。





■第八章 馬里歐奈特館

從表面上看來，這個任務只是幫小女孩米娜前往馬里歐奈特館找回失去的小木偶，但是骨子裡可沒那麼單純。在這章的敵人可都是實力派的，行動時要多加小心。

1.首先走到城鎮的最右方，可以找到失去木偶的小女孩米娜。聽完了她的哭訴後，回頭到城鎮的其他商店中詢問最有可能收留木偶的地方一一往返幾次後，才知道森林中的達魯伯爵經常收集失落的木偶。向城鎮右方的森林出發吧（若米娜仍不讓隊伍向右走，表示你和鎮上其他人交談過程還不夠，回頭繼續和其他人說話！）。

2.一路向右行，你很快的可以找到達魯伯爵的住所。找到達魯伯爵後表明來意，達魯伯爵會請你到他身後的房間中去看看。在房間中調查了一下卻一無所獲，只好退出房間。達魯伯爵說天色已暗，請隊伍留宿一夜，但是隊伍表示有急事在身，於是一行人又回到房外的森林中。



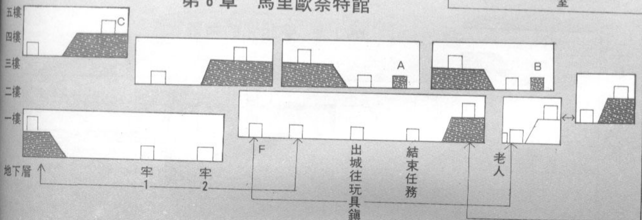
3.不幸的是屋外的森林在夜晚就成了一處魔森林，絕對無法走到另外一端。在毫無辦法之下，只好老著臉皮回到達魯伯爵的屋子住一晚。達魯伯爵會開啓最右邊的客房請隊伍入內，沒想到睡到半夜，隊伍都被變成木偶般大小，並且被木偶士兵抓住，送到木偶城的牢房中。



4.在牢中你會碰到一位老人古爾，他會告訴你這一切都是木偶國王在作怪，要你到城外的玩具鎮找尋有志和國王對抗的同好。話才說完，牢房的大門轟然開啓，現在照著地圖走到城外的玩具鎮。

5.玩具鎮的居民都閉緊嘴巴不願多說，只有第一家的女孩要你在半夜鐘聲響起時再來見她（遊戲中天色不會暗下來的，四處晃晃，當看到鐘響起的訊息時再回來）。女孩會打開通往地下室的樓梯，一行人下去後，就可以見到反抗軍的召集人。召集人表示你必需擁有寶玉才能打倒木偶國王，而第一個黃寶玉可以在玩具鎮最左邊房中的兔子處取得。取得黃寶玉後，召集人會要求你回到城中的牢房找老人古爾以取得第二個藍寶玉。

6.回到木偶城中，一進入門內就有一道鐵閘放下來把大門封住。回到牢房那一層時先把守衛通通解決掉以取得守衛的牢房鑰匙，如此才能進入牢房見到古爾



。取得藍寶玉後，由於你已經無法回到木偶鎮，所以只好開始在木偶城中找出路。

7.現在走到地圖上標示藍、黃的二個房間中，把身上的黃、藍寶玉安在座上，然後走到傳送室中，打開傳送室中的門。隊伍馬上就會被傳送到失蹤木偶的所在地。木偶告訴你第三個寶玉的下落（就在古爾牢房右邊！）後，打開木偶身邊的門出去。

8.木偶城的結構和一般的城鎮不太相同，你在一個畫面上可以看到上下二層，如果左方的門比較高（像現在你所在的地形），表示左方的門可通往上一層；反之亦然。在地圖上並沒有繪出連結各個房間，城堡外圍的走道，所以當你從A門左邊的第一個門出來後，進入右方的第一個門時，你會出現在B處的左側的門口。

9.目前你所在的位置是地圖上標示A處門前，一路繞往下方，你就能在D處找到老人古爾，他會把打開第二個牢房的鑰匙給你。走到第二個牢房中，在右邊調查一下，就可以找到紅寶玉。

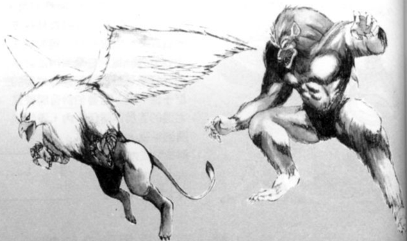
10.你現在應該作的事情是把魔王所擁有的四枚寶玉通通破壞，才能打開通往魔王房間的道路。在傳送室左邊放上紅寶玉，再進入傳送室中，你會傳送到一



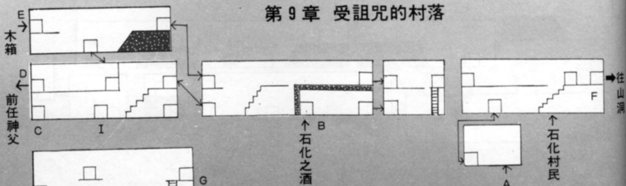
個鑲有白寶玉的房間中。把白寶玉破壞掉後，再回到傳送室旁的房間中，拿下紅寶玉（現在變成黃、藍），再進入傳送室，破壞綠寶玉。再放上紅、黃寶玉，破壞第三個橙寶玉；紅、藍寶玉，破壞第四個紫寶玉。

11.四個寶玉通通破壞以後，回到傳送室前，然後一路朝左走進入E點。之後一路朝上走，上到第五層樓後，你可以找到木偶國王。木偶國王是無敵的，你根本就打不到他。在木偶國王的寶座上找到銀剪（ぎんのはさみ）後，回到最下第一層，進入F點的房間，向上走到五樓後，可以找到達魯伯爵。他會現出真身和隊伍拼鬥，但是有銀剪在手，一定可以輕易的打倒他（砍他的手）。打敗達魯伯爵後，回到傳送室用藍、綠寶玉傳送到木偶的房間中，把木偶帶走。

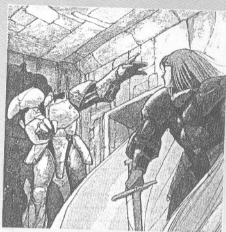
12.現在從地圖上標示結束任務的地點回到第一步驟的城鎮中，把木偶還給米娜，就完成這個任務了。



第 9 章　受詛咒的村落



■第九章 受詛咒的村落



原本詳和的村落卻一連傳出有人失蹤的離奇案件。你的目的就是找出事情的原委，並且救回失蹤的村民。

1.前往夏諾亞村的一行人在路上碰到了二個旅人，聽說了村中的失蹤事件。但是抵達村落以後，和村中二家居民談談（有一間房子是空的），卻都否認此事。但是調查每一間房子牆上都掛著的徽章時，發現那竟是四百年前早已消滅邪教山達的徽章！

2.回頭找那二個旅人，發現他們已經進入路邊的屋子中了。進入屋中和他們溝通後，出門已經入夜了。回到村中原本沒有人的房子中（而且村中其他房子中的人都不見了），會出現一個地下通道。屋主就躲在地下室中。他告訴隊伍以前的神父死後，新上任的神父要村中每一個人都掛上山達的徽章，只有他拒絕了，於是村中的所有人都在監視他們一家人。

3.回到地面上時，突然大羣村民前來攻擊。打倒他們後，倒下的村民卻都化爲泥土！朝右方走入敎堂後，卻被神父的機關落入地下的封閉石室中。四處調查一下，就可以在左下角找到一個出口。

4.首先到地圖A點去。剛剛碰到的屋主就在那裡，他會在被石化以前告訴你拿取石化之酒的咒語。然後到B點去拿取石化之酒，再把石化之酒帶到C處門中的溶岩地帶使用（進入C門，再出來，再進去），溶岩就會化爲可行走的石塊。

5.到D處的門中向內深入，可以找到前任神父的遺骨以及一本聖經。調查完畢後，回到地圖上標示E處的門中，在右方調查可拿到一段繩索。走到F處，利用繩索就可以通過斷崖，走到外面去。

6.一走到外面以後（音樂會換），馬上回頭，把遊戲暫停下來。現在仔細查看地面，是不是有一塊地板比較亮？走到那一塊地板上，往下扳，你就可以找到一把鑰匙。

7.走到外面，向左走，就可以從敎堂左邊的山崖下回到村中。進入敎堂找神父算帳時，他身上卻已築起了一道力牆，唯有賢者之戒才能破解。現在走出敎堂，在敎堂右方的一個墓碑下起出銅天使像，回到山洞中。

8.走入山洞中C點的門，先到G點用鑰匙把門打開，然後把銅天使放在門中最上面的那個祭壇上。由H點向外走，可以抵達一個祠堂中，拿取祠堂中的金、銀二座天使像，再回到G點。



9.把金天使放在中央的祭壇，銀天使放在最下一層的祭壇後，房間內的火炬會立刻熄滅。現在把金、銅兩座天使像互換，火炬會再度燃起，拿起銅天使像，走到I處的溶岩地帶，把銅天使像放在I處門內右邊的地面上，過一會兒再回去看看，賢者之戒才會自銅天使中溶解出來。

10.有了賢者之戒後，回頭去敎堂找神父。神父的力牆被破後，

會消失在半空中的一道門中，隊伍尾隨進去後，就可以和化爲火龍的神父展開一場的廝殺。記住，你只能在火龍張口吐火的時侯才能夠傷害它，除掉神父後，任務就結束了。別忘了把金、銀天使帶回去看看，它們上面可是有魔法力量的。



■第十章 邪神的復活

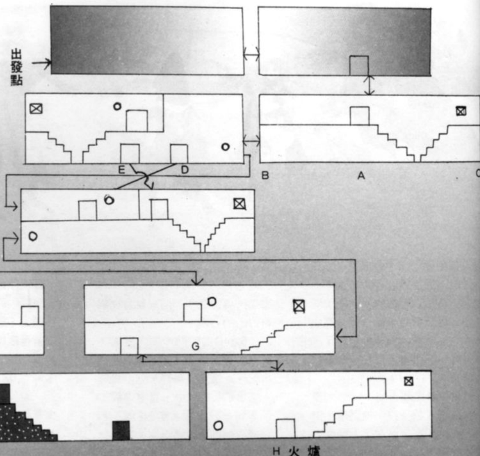
本章是接著上一章受詛咒的村落劇情的延續。記住，若是隊伍中有一位沒有完成前九章的任務的話，是無法進入本章的。

1.回到和平的村落後，似乎一切都恢復了正常。和村中每一位都談過以後，去找上一章躲在地下室屋主的家人談談，才和屋主的妻子說完話，突然爆出一陣巨響和地震；再向屋主詢問，卻又來一次巨響和地震！馬上到右方的教堂去看看，果然看到一個影子消失在教堂的祭壇上方。

2.正要離開教堂時，卻看到了一個熟悉的人出現在門口——第三章造出金齒輪的工程師。隨著他的指示走上教堂右邊的山壁，一路走去可看到預言師的飛行船。上船之後，預言師會把你載到魔法學校去。進入學校之後去見校長（オエーン也在），校長會把你們一行人傳送到魔王的宮殿中。

3.現在向右走到A點的地方，看看C點的上方是否有一個像是機關的設備？這個設備是用來控制左下方閘門開閉用的，但是往往你打開閘門，卻會把A點的門給關閉起來，得再碰一次機關才能夠打開（但又會關閉閘門）





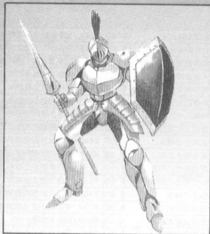
。有些閘門旁邊有一個小洞，那可就得再配合待會拿到的二個開閉機關的橙、藍小球，才能開啓閘門。

4.現在從下面往左走，通過一道橋樑後，你可以看到牆上有一枚藍球。把它拿下來後，向右走回去，你會發現橋樑己經斷掉了。跳下去以後，可以拿到橙色球，然後從D點的門回來。

5.先到D點左上方的門中，把橙色球放入門邊的小洞中，才能夠開門。在裡面的房間中可以找到一瓶燃油，取得燃油之後離開房間，別忘了再把橙色球拿下來，以後還要用的。

6.碰一下左上角的機關，你才能打開E點的門。來到下一個房間後，也是碰一下右上角的機關，並且把藍色球放在左下角的門邊以開啓閘門。接著一路走到F點，把燃油倒入房間中的二個小盆之中。

7.再回到G點上方的小門，進門之後照著下、上、右、左的順序走過四週的門，你才能穿越





迷宮來到另一個房間，把房間中的怪物除掉後，在右方的門內可找到一把屠龍劍（否則你絕對無法打得動本關的魔王）。回到迷宮中，從中央的入口回到G點。

8.現在走到I點，跳入門中的火爐，可以到達另一個地區。走入左下角的門後，再往左走就可以到達一個火光燭天的地區。一路向內走去，迎接最後的敵人－－巨龍！

9.巨龍本身是不會動的，所以它只能靠吐火柱來攻擊隊伍。但是它的弱點和上一章的火龍相同－－只有在口吐火焰的時侯攻擊頭部才能夠傷害它。你可以衝過去砍它幾刀，等到隊伍不支時，再躲遠一點休息。往返幾次，小心一點，一定可以除掉它的。好啦，遊戲結束了。看完結局後，你再組隊時，會發現主選擇幕左下角跳出一個選項，BGMをききたい選擇之後可以聆聽各章的音樂，雖然用一些特殊的按法也可以達成這個目的，但是總比不上自己努力玩完後的成就感。







華鍵攻略本目錄

編號	書名	價格	編號	書名	價格	編號	書名	價格	編號	書名	價格
F001	超級瑪莉完全攻略本	$ 120	F074	作曲家完全攻略本	$ 100	F141	沙羅曼蛇完全攻略本	$ 120	F196	獸王記&靈幻道士	$ 120
F002	薩爾達的傳說攻略本	$ 120	F075	立體大作戰完全攻略本	$ 70	F142	惡魔城二代完全攻略本	$ 100	F197	柯拿米運動會&彩虹島	$ 100
F003	魔界村完全攻略本	$ 100	F076	魔幻仙境完全攻略本	$ 120	F143	女神轉生完全攻略本	$ 160	F198	三國志&烏龜報恩	$ 130
F005	地底探險攻略本	$ 90	F077	小超人完全攻略本	$ 100	F144	快傑洋槍完全攻略本	$ 100	F199	勇者鬥惡龍三代	$ 300
F006	中國拳完全攻略本	$ 100	F078	南國指令完全攻略本	$ 70	F145	加林劍完全攻略本	$ 100	F200	GAME俱樂部	$ 240
F008	影的傳說完全攻略本	$ 90	F080	木偶奇遇記攻略本	$ 80	F146	冒險隊完全攻略本	$ 100	F201	GAME俱樂部2	$ 240
F009	宇宙巡航機攻略本	$ 90	F081	北斗神拳二代攻略本	$ 100	F147	妖怪之屋附泡泡龍	$ 120	F202	忍者龍劍傳完全攻略本	$ 90
F012	金牌瑪莉完全攻略本	$ 120	F082	七寶奇謀二代寶島版	$ 70	F148	王子歷險記完全攻略本	$ 100	F203	麻將學園&上海之道	$ 200
F013	星際戰士完全攻略本	$ 110	F084	魔界島完全攻略本	$ 100	F149	魯邦三世完全攻略本	$ 100	F204	大魔界村&西遊記二代	$ 130
F014	巴比倫塔攻略本	$ 110	F085	打擊魔鬼完全攻略本	$ 90	F150	復活的魔龍完全攻略本	$ 120	F205	秘技100種4	$ 120
F015	大盜五衛門完全攻略本	$ 100	F086	熱血硬派完全攻略本	$ 90	F151	世界拳擊完全攻略本	$ 100	F206	超級瑪利三代攻略本	$ 200
F017	北斗神拳完全攻略本	$ 90	F087	未來戰士完全攻略本	$ 90	F152	卡諾夫完全攻略本	$ 100	F207	沙羅曼蛇2&幻想空間2	$ 170
F018	高橋名人完全攻略本	$ 90	F088	賽馬完全攻略本	$ 90	F153	諾克人完全攻略本	$ 100	F208	秘技100種5	$ 120
F021	超級鐵板陣完全攻略本	$ 100	F089	妖怪俱樂部攻略本	$ 90	F154	悍衛戰士完全攻略本	$ 100	F209	中央大陸一・二代合訂	$ 170
F022	銀河戰士完全攻略本	$ 120	F090	不可思議之旅攻略本	$ 70	F156	秘技100種	$ 120	F210	大盜五衛門二代	$ 90
F024	神秘的村雨城攻略本	$ 120	F091	愛戰士完全攻略本	$ 100	F157	職業棒球二代攻略本	$ 100	F211	太空戰士二代	$ 260
F025	惡魔城完全攻略本	$ 100	F092	新人類完全攻略本	$ 120	F158	立體棒球二代攻略本	$ 120	F212	秘技100種6	$ 120
F026	勇者鬥惡龍完全攻略本	$ 100	F095	必勝秘技大集合（笛滕）	$ 70	F159	鬼太郎二代攻略本	$ 120	F213	GAME俱樂部3	$ 240
F028	太空女超人完全攻略本	$ 110	F096	金龜車攻略本（笛滕版）	$ 90	F160	燃燒坦克完全攻略本	$ 100	F214	依天屠龍記二代&龍魂	$ 170
F029	香蕉王子完全攻略本	$ 100	F097	保齡球完全攻略本	$ 90	F161	秘技100種2	$ 120	F215	三國志二代攻略本	$ 140
F030	小貓的故事完全攻略本	$ 100	F102	迷宮寺院完全攻略本	$ 90	F162	女刑警完全攻略本	$ 120	F216	三國志外傳攻略本	$ 120
F032	美式摔角完全攻略本	$ 90	F103	星際坦克完全攻略本	$ 100	F163	柯拿米世界完全攻略本	$ 100	F217	秘技100種7	$ 120
F033	迷宮組曲完全攻略本	$ 110	F104	雅典娜完全攻略本	$ 90	F164	星際大戰完全攻略本	$ 100	F218	龍之忍者攻略本	$ 100
F034	外星人完全攻略本	$ 100	F105	巴比倫塔裡關攻略本	$ 120	F165	魂斗羅完全攻略本	$ 100	F219	機動戰士二代膠囊戰記	$ 150
F035	長鞋貓完全攻略本	$ 100	F106	魔獸森林傳說攻略本	$ 100	F166	假面俱樂部回饋版	$ 30	F220	俄羅斯方塊必勝攻略法	$ 150
F037	超級雷鳥號完全攻略本	$ 80	F107	拳擊王完全攻略本	$ 100	F167	麻將攻略法	$ 130	F221	鬥魂傳說	$ 100
F039	快樂城完全攻略本	$ 100	F108	地獄之門完全攻略本	$ 90	F168	原子小金鋼回饋本	$ 30	F222	七龍珠二代三代攻略	$ 140
F041	貓鼠大戰完全攻略本	$ 100	F109	高爾夫球一猿攻略本	$ 100	F169	雙截龍＊戰鬥詩人攻略	$ 100	F223	勇者鬥惡龍四代	$ 300
F042	龍球神龍之謎攻略本	$ 110	F110	綠色兵團完全攻略本	$ 120	F170	秘技100種3	$ 120	F224	女神轉生二代	$ 300
F043	兵蜂二代完全攻略本	$ 100	F111	高橋名人二代攻略本	$ 100	F171	風雲少林拳2攻略本	$ 100	F225	太空戰士三代「基礎篇」	$ 160
F044	小叮噹完全攻略本	$ 120	F113	兵蜂一代完全攻略本	$ 80	F172	不動明王傳回饋版	$ 30	F226	太空戰士三代「第二卷」	$ 0
F046	七寶奇謀完全攻略本	$ 100	F114	鬥人魔境傳完全攻略本	$ 120	F174	假面黑騎士完全攻略本	$ 100	F227	太空戰士三代「第三卷」	$ 0
F047	東海道五十三次攻略本	$ 100	F115	立體棒球完全攻略本	$ 100	F175	赤影回饋版	$ 30	FB001	遊戲小子瑪利役滿磚塊	$ 160
F048	追蹤跑跳碰完全攻略	$ 90	F116	磁界少年完全攻略本	$ 90	F176	嘉蒂外傳＊沙漠之狐	$ 120	FB002	魔界塔十&SD戰國傳	$ 0
F049	超人迪瓦完全攻略本	$ 90	F118	風雲少林拳完全攻略本	$ 100	F177	烏帕王子完全攻略本	$ 90	FG001	塞加一超級大戰略	$ 300
F050	鬥者挽歌完全攻略本	$ 90	F119	勇者鬥惡龍二代續集	$ 160	F178	忍者阿修羅完全攻略本	$ 90	FG002	夢幻之星二代	$ 300
F051	黑金剛2完全攻略本	$ 100	F120	月風魔傳完全攻略本	$ 100	F179	聖鬥士十二代完全攻略本	$ 120	FG003	戰斧&宇宙新達人	$ 150
F052	魔城的狠人完全攻略本	$ 100	F122	古文明之戰完全攻略本	$ 100	F180	立體網球回饋版	$ 30	FG004	雷霆計劃超級忍孔雀王	$ 120
F053	瑪利闖天下秘技大全	$ 100	F124	花式撞球完全攻略本	$ 100	F181	天使之翼完全攻略本	$ 120	FG005	石中劍完全攻略本	$ 150
F055	瑪多拉之翼完全攻略本	$ 100	F125	屠龍劍完全攻略本	$ 120	F182	1943完全攻略本	$ 80	FG006	戰國傳奇完全攻略本	$ 0
F056	魔鐘完全攻略本	$ 100	F126	超級秘技1	$ 100	F183	超惑星戰記完全攻略本	$ 100	FP001	PC冒險世界回饋版	$ 30
F057	魔洞戰記完全攻略本	$ 100	F127	夢工場完全攻略本	$ 120	F184	妖怪道中記完全攻略本	$ 80	FP002	PC妖怪道中記必勝本	$ 140
F058	火之鳥完全攻略本	$ 100	F128	荒島大冒險完全攻略本	$ 100	F185	太空戰士完全攻略本	$ 120	FP003	PC邪聖劍必勝本	$ 130
F061	女超人蕾拉完全攻略本	$ 100	F130	鐵達尼號之謎攻略本	$ 100	F186	刺激大棒球瓦德那森林	$ 100	FP004	PC魔境傳說攻略法	$ 90
F062	太陽神完全攻略本	$ 60	F131	超級秘技2	$ 100	F187	傳說騎士完全攻略本	$ 80	FP005	龍魂&蓋亞徽章R－TAPE	$ 180
F063	林克冒險完全攻略本	$ 120	F132	轟炸之王完全攻略本	$ 100	F188	快打旋風&沙那多	$ 120	FP006	究極之虎&模擬戰爭	$ 220
F064	飛龍拳完全攻略本	$ 60	F133	水戶黃門完全攻略本	$ 120	F189	希特勒復活完全攻略本	$ 80	FP007	死靈魔界八犬戰鬥裝甲	$ 140
F068	魔王的迷宮完全攻略本	$ 100	F134	聖鬥士完全攻略本	$ 120	F190	熱血高校躲避球	$ 100	FP008	PC秘技222	$ 120
F069	米老鼠完全攻略本	$ 100	F135	夢幻戰士完全攻略本	$ 120	F191	天堂與地獄完全攻略本	$ 80	FP009	機甲戰士攻略本	$ 100
F070	威爾童話完全攻略本	$ 100	F136	DAN戰士完全攻略本	$ 100	F192	飛龍之拳二代完全攻略	$ 120	FP010	世界冒險記	$ 120
F071	十王劍之謎攻略本	$ 100	F137	光戰士附麻將使用說明	$ 100	F193	卡依冒險完全攻略本	$ 120	FP011	眼鏡蛇希利冒險雙魔洞	$ 120
F072	超級金礦完全攻略本	$ 100	F138	大相撲完全攻略本	$ 100	F194	88立體棒球完全攻略	$ 140	FP012	PC伊蘇&電腦版伊蘇	$ 170
F073	明星之路完全攻略本	$ 100	F139	勇者的挑戰完全攻略本	$ 100	F195	鱷魚先生完全攻略本	$ 80	FP013	源平討魔傳完全攻略本	$ 100

代號說明	F	FB	FG	FP
	任天堂	GAME BOY	SEGA	PC

1.對於這本特輯的製作，你最滿意的是：

□內容取材　□版面編排　□用紙　□印刷　□價格

2.對於這本特輯的單元內容，你最滿意的是：

□軟體介紹　□讀者質詢　□廠商介紹　□戰國傳奇攻略　□夢幻之星３攻略　□Game Gear介紹　□秘技天地
□新卡預告

3.這本特輯你是從什麼地方購買的？

□電視遊樂器專賣店　□書店　□統一超商　□郵購劃撥　□其他＿＿＿＿＿＿＿

4.除了這本特輯，你是否也購買本社其他產品？

□電視遊樂雜誌　□電視遊樂報導　□OH / PC-Engine特輯３　□神奇地帶
□尖端動畫系列　□尖端紙上遊戲系列

5.如果我們在雜誌和報導上每期製作問卷做暢銷排行榜、期待新卡、玩卡心得等意見調查，你願意回函嗎？

□非常願意，即使沒有贈品也可以　□不願意，因爲太麻煩
□願意，當然能有贈品更好

6.你最喜歡的遊戲種類是：

□角色扮演ＲＰＧ　□動作ＡＣＴ　□射擊ＳＴＧ　□模擬ＳＬＧ　□冒險ＡＶＧ
□解謎ＰＺＧ　□運動ＳＰＧ　□桌上ＴＢＧ

7.請列舉三個你最喜歡的遊戲軟體(不限對應主機別)

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

8.平均一個月你花多少錢在電視遊樂器上？

□500元以內　□500元～1000元　□1000元～2000元　□2000元以上

9.平均一周內你花多少時間在玩電視遊樂器上？

□8小時以內　□8～15小時　□16～30小時　□30小時以上

10.請填上您個人資料，以利本社贈獎聯絡：

性別：□男　□女

年齡：□10歲以下
□10～15歲
□16～20歲
□20～30歲
□30歲以上

地區：□北部　□中部　□南部
□東部　□離島　□海外

會員編號：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

學歷：□小學　□國中　□高中
□大專　□研究所

職業：□學生　□公務員　□軍人
□製造業　□自由業　□服務業
□其他

所持有機種：□任天堂　□磁碟機　□NEO · GEO
□PC-E　□CD-ROM²　□PCE-SG
□SEGA M.D.　□Game Boy　□LYNX
□IBM PC　□其他個人電腦＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

本調查表請於 8 月30日前寄回本社

11. 對於本社產品或者電視遊樂器，你有話要說？



廣 告 回 信
台灣北區郵政管理局登記證
北台字 2673 號

台北市辛亥路一段112號2樓

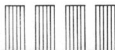
尖端出版有限公司

TOP！MD特輯2

讀者問卷調查表

縣市 鄉鎮市區

路(街) 段 巷 弄 號 樓



時の継承者
PHANTASY STARIII

夢幻之星III

繼起時空的傳承，負起千年未完的戰爭——時之繼承者。

攻略者：游再興



防具

〈服X甲〉		ケイン	ミュー	シレン	ライル	リナ	ラン	リン	ライア	ルナ
ふく	15	●	●		●	●	●	●	●	●
かわのむねあて	125	●								
くさりかたびら	260	●								
プレートアーマー	500	●								
セラミッアーマー	1440	●								
にっしょくのよろい	6100	●								
ラコニアアーマー	15600	●								
ていおろのよろい	33000	●								
ウールのベスト	87		●							
かわのベスト	179		●							
チェーンベスト	433		●							
セラミックベスト	1045		●							
せいざのベスト	4100		●							
ラコニアーベスト	11300		●							
いにしえのベスト	23000		●							
プロテクタ	370			●						
スチールプロテクタ	700			●						
コメットプロテクタ	9000			●						
セラミックガート	2200			●						
ラコニアプロテクタ	26000			●						
マキシマプロテクタ	47000			●						

◐操作——

方向鈕－控制主人公的移動，物品
選擇。

A鈕 —— 與人交談，對地點，物品
調查，寶箱的開啓。

B鈕 —— 取消選擇。

C鈕 —— 決定選擇。移動中狀況的
示。

◐狀況——

按C鈕時立刻顯示出目前各員
狀況、選擇：

アイテム（物品）

每一位隊員身上可攜帶15樣物
，你可選擇物品、『つかう』使
、『わたす』移交、『すてる』拋棄

テクニック（技巧）

依各人能力能使用不同的技巧
技巧共分5種系統、18個技巧（
圖）。技巧數值愈高，成功率愈
。

つよさ（強度）

調查各員目前的種種生理狀況
能力不佳者快吃些大補丸吧：

レベル　等級。

けいけんち　經驗值。

レベルアップ　等級提昇尚需之

〈服・甲〉		ケイン	ミュー	シレン	ライル	リナ	ラン	リン	ライア	ルナ
マント	300	●			●					
シルバーマント	620	●			●					
スチールチェスト	560					●		●		
レザーチェスト	275					●		●		
セラミックチェスト	1700					●		●		
コメットチェスト	6600					●		●		
こはくのほうい	1900					●				
ローブ	1950						●			●
げっしょくのローブ	7800						●			●
ラコニアローブ	23000						●			●
プリンセローブ	47000						●			●
フィブリラ	2250								●	
せいいのそで	7900							●		●
ラコニアフィブリラ	24000								●	
クイーンフィブリラ	47000								●	
〈盾・護腕〉										
かわのたて	50	●			●					
きしのたて	180	●			●					
セラミックシールド	1000	●			●					
せいひつのたて	3900	●			●					
ていおうのたて	15000	●			●					
ラコニアシールド	?	●			●					
エーメル	100					●	●	●		●
レザーエーメル	375					●	●	●		●
セラミックエーメラ	2000					●	●	●		●
ラコニアエーメル	?					●	●	●		●
〈靴〉										
レザーブーツ	100	●			●	●	●	●	●	●
ロングブーツ	400	●	●		●	●	●	●	●	●
ガードブーツ	3000	●			●					
〈帽・盔・帶〉										
かわのぼうし	50	●			●	●		●		
きしのかぶと	190	●			●					
セラミックメット	1000	●								
あさやけのかぶと	3750	●								
ラコニアメット	?	●								

驗。

すばやさ　速度，決定攻擊順序的先後。

メセタ　手中持有金額。

こうげきりょく　攻擊力。

しゅびりょく　防禦力。

かしこさ　智慧。

たいりょく　體力。

こううん　運氣。

きようさ　靈敏度。

防具

再按一次C，顯示物品欄。再按C，顯示技巧。

そうび（裝備）

當你購買了新的武器與防具，記得將其裝備起來：あたま　頭。みぎて　右手。ひだりて　左手。むね　身上。あし　脚。うでわ　手上。通常貴的武器效果比較好，但也得看是否適合此人使用，好好運用才能發揮強大的攻擊力。



ならびかえ（變換隊形）

將隊伍的順序更換調動一下，讓防禦力低或生命値較少的人在後方，以減低隊員的傷亡。

◐建築物——

防具

リボン	35		●					●		
きふじんのリボン	130		●					●		
あさつゆのリボン	700		●					●		
かぜのリボン	2800		●					●		
ラコニアリボン	?		●					●		
ヘッドギア	75			●						
スチールギア	280			●						
セラミックギア	1500			●						
ストームギア	6200			●						
ラコニアギア	12200			●						
マキシマムギア	?			●						
ヘッドバンド	224				●					
セラミックバンド	1150				●					
バンダナ	1300					●	●	●	●	
ぎんのかんむり	1400					●	●	●	●	
ゆきのかんむり	5500								●	●
ラコニアクラウン	11100								●	
にじのバンダナ	23000					●	●	●	●	
クィーンクラウン	?								●	

武器

〈刀〉		ケイン	ミュー	シレン	ライル	リナ	ラナ	リン	ライア	ルナ
ナイフ	100	●			●	●		●		
りょうしのナイフ	180	●			●	●		●		
まもりのナイフ	600	●				●		●		
セラミックナイフ	1000	●				●		●		
レーザナイフ	1700	●				●		●		
あわれみのナイフ	3140	●				●		●		
ラコニアナイフ	6330	●				●		●		
〈劍〉										
へいしのけん	260	兩			兩					
しゅりけん	390	●			●	●		●		
きしのつるぎ	510	兩								
せいきしのつるぎ	980	兩								
セラミックソード	2120	兩								
いかりのつるぎ	7850	兩								
ラコニアソード	15000	兩								
レーザソード	4000	兩								

在城、鎮之中有各式商店隨時
地爲你服務。

道具屋　在店中隔著櫃台

武器店　與店員交易，「かう」買

防具店　，「うる」賣。

教　會　戰鬥中，當ＨＰ值喪失
0時，回到教會能回復
Ｐ值，在教會二樓是醫
，美麗的小姐能爲你淨
身上的毒害。



師傅店　調整技巧能力的強弱，
種系統中４個技巧可互
調整，一個調強了，相
的另一個就弱了。

占卜店　敍述一些故事，不過好
沒多大用處。

旅　店　遊戲中最重要的店，能
復各員ＨＰ（戰鬥力）
ＴＰ(技巧能力)。順便
能記錄儲存，眞方便。

在地圖上的建築有：

城：國王住的地方。

鎮：旅店記錄，重要的地方。

飛行場　古代科技文明的遺跡。

ライア神殿：千年前萊雅建造的
殿，神秘不可知。

洞窟：洞窟是由迷宮組成，內部
許多重要人物，情報，物



武器

げんのけん	64000	兩								
ラミックニードル	3000	●								
ーザーニードル	6000	●								
コニアニードル	20000	●								
〈爪〉		ケイン	ミュー	シレン	ライル	リナ	ラン	リン	ライア	ルナ
クロー	80		●							
アイルーロスのつめ	280		●							
ュンクスのつめ	550		●							
セラミッククロー	1150		●							
レーザクロー	2240		●							
げきのつめ	4500		●							
ラコニアクロー	8960		●							
こんとんのつめ	35800		●							
〈銃〉										
ハンドガン	600			兩						
ショットガン	1300			兩						
カノン	2500			兩						
グレネードランチャ	4900			兩						
レーザーショット	10000			兩						
レーザーキャノン	19700			兩						
パルスバルカン	65000			兩						
〈杖〉										
つえ	120				●					
たびびとのつえ	230				●					
まじゅつしのつえ	760				●					
えいがのつえ	3800				●					
よそおいのつえ	7670				●					
ラコニアのつえ	15400				●					
〈弓×針〉										
きふじんのゆみ	2800								兩	
ちつじょのゆみ	64000								兩	
かんきのゆみ	11300								兩	
しゃくねつのゆみ	22400								兩	
レーザーボウ	3500								兩	
はり	150	●			●	●		●		
とりうちはり	270	●			●	●		●		
とうぞくのはり	760	●				●		●		

的取得，同時它也是連接七個世界的通道。

棧橋　船停靠的地點。

◐戰鬥——

移動中，敵人隨機出現，畫面下方顯示戰鬥的狀況，(Ⅰ)顯示敵人隊形：

後左敵數　後右敵數

前左敵數　前右敵數

(Ⅱ)顯示我方狀況：

各員人名。

HP(戰鬥力)。"P"中毒。

TP(技巧能力)

(Ⅲ)右方指令欄：

自動攻擊　一直到戰鬥終了都自動控制。按B鈕可中止命令。

1回自動　1回自動攻擊。危險時很好用。

下達命令　指定各員使用武器，物品，防守，技巧。

あんさつしゃのはり	1550	●				●		●		
〈切刀〉										
スライサー	480						●			●
セラミックスライサ	2080						●			●
レーザスライサ	4000						●			●
かなしみのスライサ	8300						●			●
ラコニアースライサ	17000						●			●
ときのスライサ	62000						●			●

重要物品	
もりのサファイア	森林藍寶
つきのなみだ	月之淚
つきのいし	月之石
りゅうのなみだ	龍之淚
ふたごのルビー	双子石
しんぴのほし	神秘之星
ちからのトパーズ	力量通行
ライアのペンダント	萊雅項鍊
サブマリンパーツ	潛水裝備
スカイパーツ	飛行裝備
マリンパーツ	滑水裝備
オラキオのつるぎ	歐拉其劍
ミューソクロー	妙爪
サイレンショット	薩伊雷槍
ライアのゆみ	萊雅弓
ルーンスライサー	露切刀

物品

モノメイト	大補丸	10	回復30HP值。
デイメイト	恢復劑	40	回復60HP值。
トリメイト ソソ	生命之水	500	回復全部HP值。
アンティポイズン	解毒劑	10	解毒〝P〞。
イグザオカリナ	迷宮之笛	50	回到迷宮的入口處。
スターアイマトマイザー	體力香水	5600	回復全員之HP值，0者不能。
ムーンアトマイザー	戰鬥力香水	8800	HP值爲0者，使其回復戰鬥力。

技巧

系統	名 稱	範 圍	效 果
攻擊系統 こうげき TP 2	フォイエ	1員	炎火。
	バータ	右半或左半	水流。
	ザン	前排或後排	眞空。
	グラブト	全部	重力波。
輔助系統 バランス TP 1	ロー	1員	己方攻擊力上昇。
	カオス	1員	己方防禦力上昇。
	バランス	使用者外之全體	以自己生命換取全員HP值。
	アンバランス	1員	降低敵人的攻擊力。
回復系統 レスト TP 5	ムーンフォース	1員	回復HP值。
	スターフォース	全部	回復HP值。
	サンフォース	1員	回復HP爲0者的戰鬥力。
	シーフォース	1員	解毒。
防禦系統 タイム TP 1	ライズィング	1員	加快攻擊速度。
	ヌーン	全部	提高逃走率。
	フォール	?	封鎖敵人技巧的攻擊。
	ナイト	?	封鎖敵人一般的攻擊。
TP 最	グランツ	?	光技。
? 終	メギド	?	怒技。

逃跑當一切陷入絕境或不
戰鬥時，你就用它吧！

◐事記——

情報係物品，人物所隱藏之
的得知，沒有取得情報是無法尋
要人物與物品的。商店都有2層，
講講話，不要太懶了。

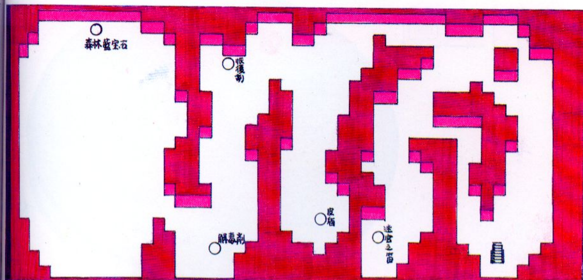
武器防具，每個人都有其專
用的武器與防具，有些武器需用
使用，不但增強攻擊力，同時也
禦性，也能增強防禦力，善加選
技巧物品，技巧依數值強弱
成敗與否，所以不要過份依賴，
多放些回復體力，解毒的物品總
會錯的。

最後你要記得常常記錄，不
個不小心，心血就毀於一旦。

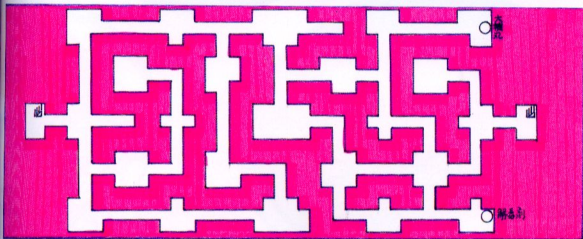
◐戰錄——

～序章～

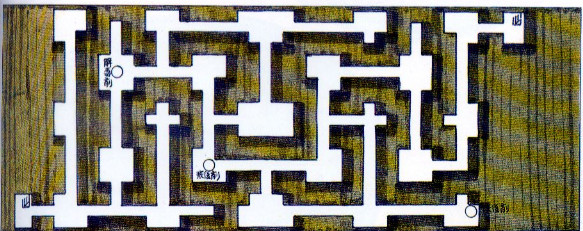
我〝凱因〞我發誓！絕不是
好色之徒。那天，我在海邊發現
位女子，她那美麗的大腳…不是



拉魯洞窟—



藍寶石通道—



23行星通道—

是…她那美麗的胸…不不不…美麗的臉，喔！美麗又善良的面容吸引著我，偉大的發明家告訴我，「她，就是我的老婆！」這句話是誰說的，這不重要，重要的是，我們結婚的當天，她被怪物抓走了，啊…啊…毀了！一切都毀了，我要發動戰爭！戰爭……。

王子因要發動戰爭而被其父關入

七大行星圖



1

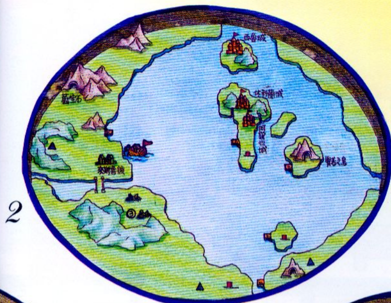


5

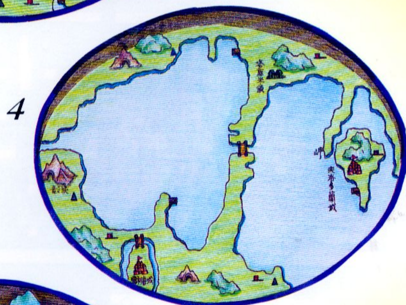




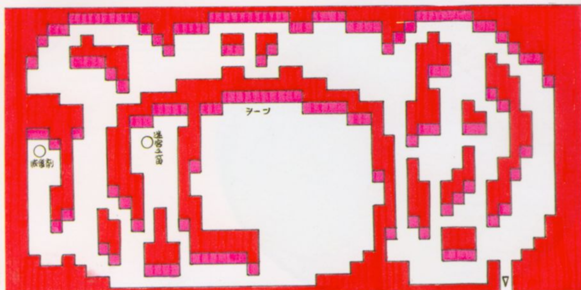
6

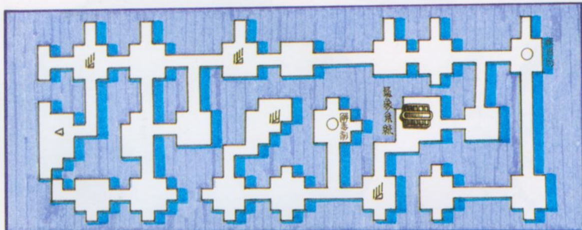

2

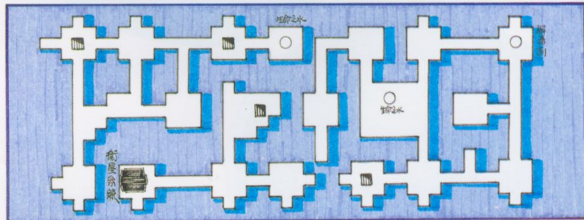

3


4


7







地牢，經麗娜(リナ)的幫助逃出地牢，凱因尋找瑪莉娜(マーリナ)的冒險就此展開。

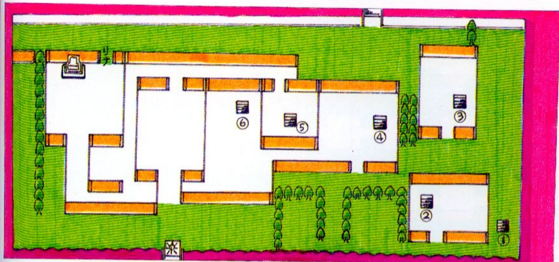
～第一章～凱因・ケンイ・

前先從地牢取得了雷達（モニター）、錢、刀子(ナイフ)三樣物品，首先買把防身武器兵士之劍（へいしのけん），從鎮上得知，海島上的洞窟中有開啓世界通道的森林藍寶石もりのサファイア），而在亞達斯鎮有渡船，眞是個好消息，速速趕往亞達斯鎮。

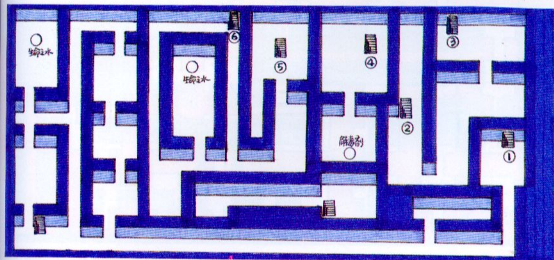
3行星西方洞窟—

氣象控制塔1階

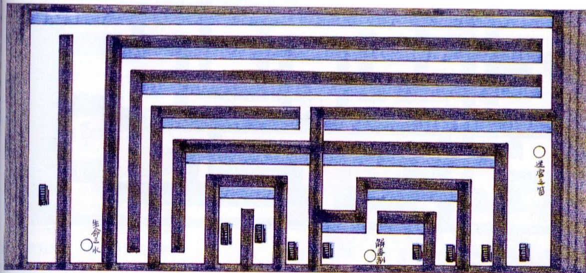
2階



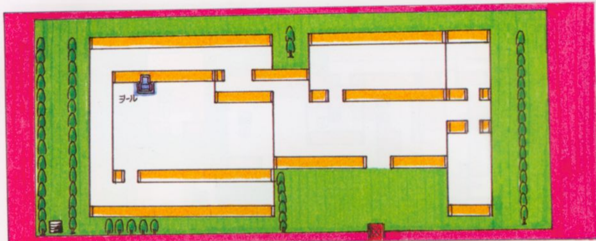
休利蘭城堡

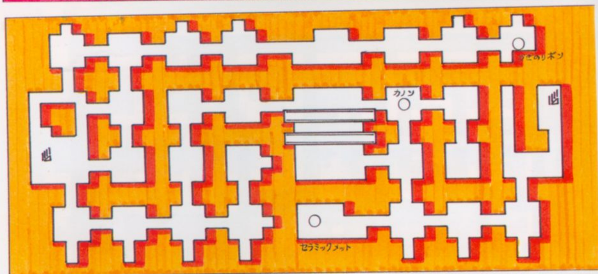


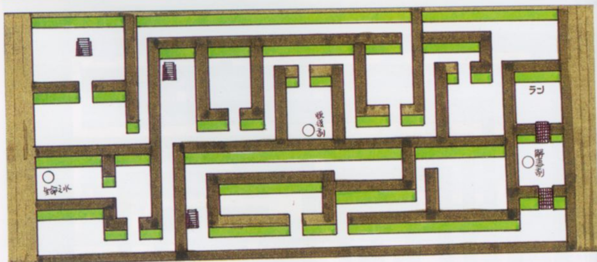
休利蘭城地下層



西魯城地下層

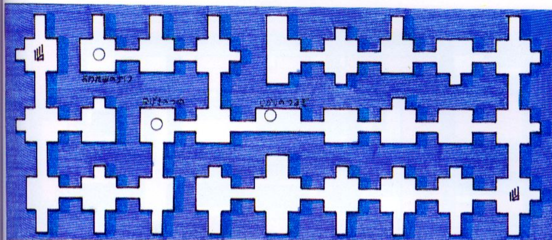


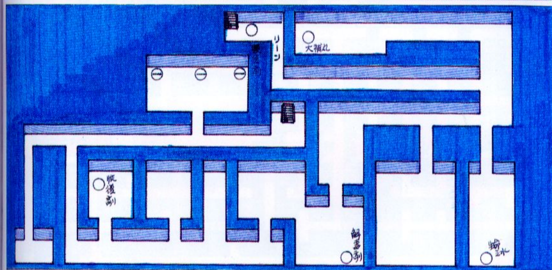




來到亞達鎮，找到了趕渡老人，但他竟然拒載短程，太可惡了！這得去消基會反應一下才行，不載我只好離開步行到比里鎮。

在比里鎮打聽到東北方的湖旁有小姐，開玩笑！這怎麼按耐得住，連滾帶爬的趕往湖旁，果然找到了可的妙子(ミユー)，她是位恢復技巧高手，有她同行，獲益良多。

西魯城堡 ←  双子石通道 ←

竜之涙通道 ←  利克城地下層 ←

雷利魯城地下層 ←

帶著妙子再回到亞達鎮，再次拜訪渡老人，果然，有小姐在旁就是不一樣，一下就答應了。搭上船向魯洞窟出發。

在洞窟深處，一位遊走各地的流浪騎士拉魯(ライル)，一番詳談之後終於取得森林藍寶石，寶物到手，立刻回航。

寶石的光輝，開啓了洞窟之門，通過迷宮來到2行星——冰原世界。被冰雪覆蓋的世界，連心都要凍結了。在來斯魯鎮上探聽到，氣象異變的原因，源於砂漠之星，於是休息過後，打點好裝備，我們立刻向3行星出發。

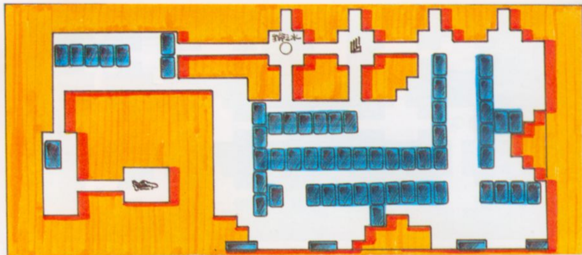
經鎮上人指點，找到了廢墟城堡旁的通道，一行人來到砂漠之星。此星只有一個村鎮—巴薩他卡鎮。它位於星球的中央部位，也是七個世界的中心點。

此鎮住的都是機器人，他們告訴我：西方洞窟中有位伙伴。而東南方有座氣象控制塔。嗯！先找同伴。於是我們在西邊洞窟找到了希雷，（シレン），他可是位機械修護高手。接著又來到氣象控制塔，塔裡的怪物比外頭強悍了很多，很不容易對付。在塔內又再次遇到了流浪騎士拉魯，他也是來找氣象系統的"有志一同"結伴而行。花了很多時間終於找到了氣象系統(キショウ　システム)，經希雷的妙手回春，系統又恢復了正常運作。

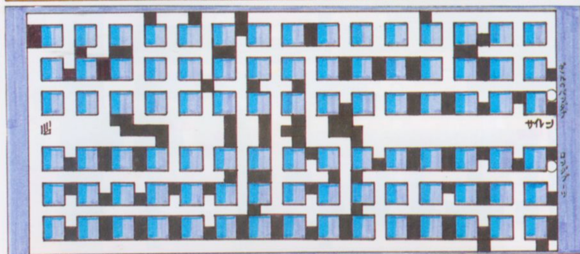
回到札巴克鎮，機器人告訴我：



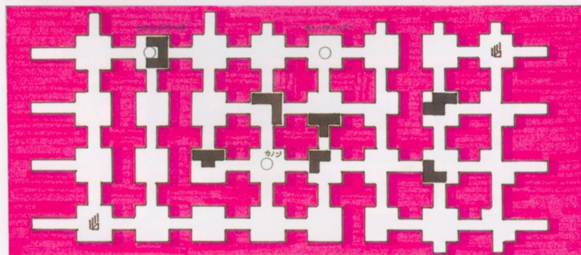
夫洛多蘭城地下層 ⬅



藍月迷宮 ⬅



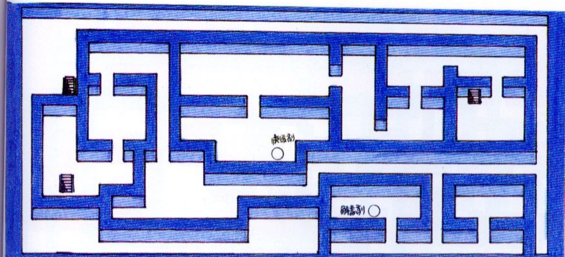
1.5行星通道 ⬅



「一千年前，有紫月亮與藍月亮在天空照耀，月亮由氣象控制塔二樓的衛星系統控制，但須二顆寶石月之淚（つきのなみだ）、月之石（つきのいし），才能啓動系統。」在拉魯身上只有月之淚，看來月之石有待我們尋找了。

接著我們轉回到了2行星，⋯⋯行星已經恢復往昔的景觀，在海⋯⋯

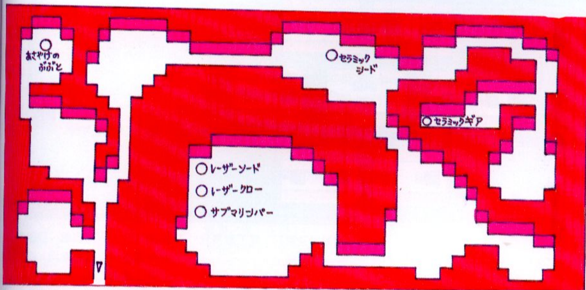
夫洛多蘭城地下層 ←



古藍弟雷庫達城 ←

南北村通道 ←

藍月迷宮 ←



5行星西洞窟 ←

1·5行星通道 ←

護送下，我們駕著船駛向海上離島。在阿寇也城聽到休利蘭城城內發生異象。大哥我是專到解決異象問題的。來到休利蘭城，城門深鎖，無法進入，這可如何是好呢？還好！有人秘報在水池底下有秘密通道，這下可有門路了。在城內走著走著，拉魯突然說要先走一步，話未說完就跑了，我們連忙追了上去，追到大殿，意外發現了救命恩人麗娜(リナ)，正想上前答謝時，拉魯跳了出來，而且要大哥我跟他比試，我看你眞是腦筋「銹斗」，看來「莫法度」只好硬幹了，好不容易才打醒這個呆瓜，連同麗娜一起歸隊，沒想到我們找得要死不活的月之石，竟在麗娜的身上，這眞是「萬得佛」！一行人速速趕往氣象控制塔去也。

在控制塔的二樓，我們找到了衛星系統(サテライト　システム)，用二顆寶石的力量啓動了衛星系統，月亮也回到原來的軌道上運行。

紫月亮與藍月亮控制著離島的潮汐，當我們回到離島的北端，海水立刻退潮，現出沙地直通西魯城，在城內我們裝備上最佳的武器，將精神體力調適到最高點。出發了！這次殺入西魯城堡，定要救出瑪莉娜。

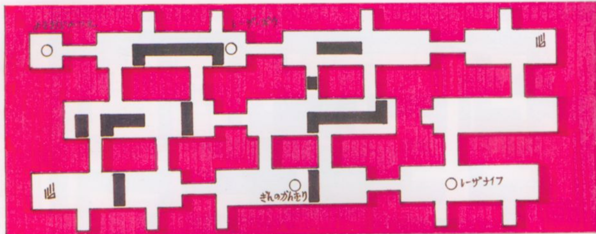
我們從水池秘道下來，繞過了九彎十八拐的迷宮，終於找到了西魯(シール)，原來西魯是瑪莉娜的父親，而拉魯就是去抓瑪莉娜的龍，麗娜是鄰國公主，也是未婚妻，打敗了西魯，必須在瑪莉娜和麗娜做一選擇。

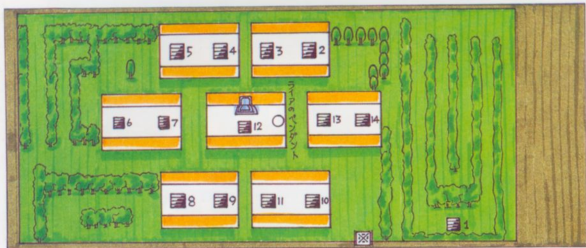
～二之一章～亞因·アイン·

凱因與瑪莉娜結婚後生了亞因，20年後，因機器人爲亂世界，亞因負起任務奔走世界。

亞因從西魯城出發，首先到砂漠星的巴薩他卡鎮，得知：西方洞窟有難民，在1行星的利克城發生怪事。

在西方洞窟找到了逃難的父王，母后與拉魯，從拉魯身上取得龍之淚





（りゆうのなみだ）。

龍之淚的光芒，解開了東方洞窟的封印，一行人在雷利魯城下榻，發現城門緊閉不得進入，接著來到塔庫米鎮得知城中有位美麗公主，而且城門已開。立刻轉回雷利魯城。

果然在城堡下層找到了美麗公主——蘭（ラン），在蘭身上有寶石，双子石（ふたごのルビー）。

双子石可解開砂漠星西北方洞窟的封印，從此通道可回到1行星。來到利克城，城門也是緊閉，只好從師傳店的地下通道入城，在迷宮中遇到麗娜的女兒——莉（リン），莉手上擁有力量通行證（ちからのトパーズ）。

因藍寶石通道禁止行駛，只得繞砂漠星回到4行星，在塔庫米鎮獲知在西岸岬上有龍，立刻趕去一探究竟，因身上的龍之淚寶石，龍王載著我們飛過海峽到達海島上。

夫洛多蘭城堡的右下方有地下層的入口。因莉身上的力量通行證，使我們得以搭上太空船登上藍色月亮。

在藍月迷宮之中，我們找到了機器人暴亂的主謀——薩伊雷（サイレン）。經過一番糾纏終於將薩伊雷打敗了。世界恢復和平。

～三之一與三之二章～

諾因・ノイン和幸・シーン・

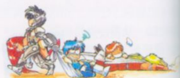
亞因的選擇1，與莉結婚生下了諾因（ノイン）。因藍月遭受巨大光束的毀滅，怪物與機器再次混亂大地，維護世界和平負在諾因身上，他從利克城出發了！

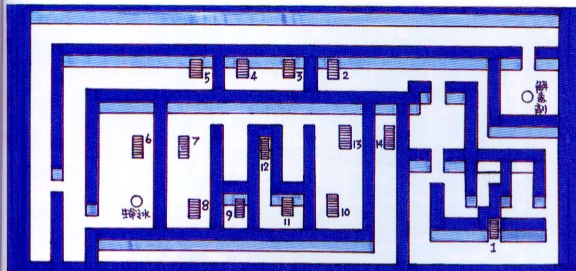
亞因的選擇2：與蘭結婚誕生了幸（シーン）。藍月因受到七行星中不知明的巨大光束攻擊，亞因要求娇和希雷帶著幸逃離藍月。幸從砂漠出發，尋查仇人。

諾因和幸兩者的故事係同一起，在此不重複廢話。

話說主角一行人經利克城西邊到達麗之都，此城已被毀滅了，不逗留從西南方洞窟進入5行星，在藍弟雷庫達城得知：在西方洞窟中十分重要的寶物。

在西洞窟深處，我們終於找到寶貝——潛水裝備（サブマリンパーツ）。





再次回到砂漠星的巴薩他卡鎮，從機械人口中得知：讓希雷帶潛水裝備到鎮旁南邊河岸，水中有通道。果然不錯，一行人搭希雷變身的潛艇，到達一個不知名的世界。

在此地的神殿中我們找到了繼承萊雅血統的少女——萊雅(ライア)。使用萊雅身上的神秘之星（しんぴのほし）通過西南方洞窟到達6行星。

來到中央的馬伊斯多庫城，村人要你到城中去取傳說寶物萊雅項鍊（ライアのペンダント），此物可讓你在神殿中做行星間的傳送。

從西北神殿傳送到5行星，在巴伊洛達鎮西南下方有火箭發射場的入口，搭上太空船登上了紫色月亮。在此遇上了路(ルーン)，他要其女露娜(ルナ)加入我們，接著在內部迷宮找到了飛行裝備(スカイパーツ)。

希雷帶著飛行裝備在飛行場可化成空中之鷹。借此在6行星上可到達黑屋達利村，從村中賢者得知七世界的歷史。接著飛往空中都市，在都市內部迷宮可找到——滑水裝備（マリンパーツ），用他希雷可在棧橋變身爲水上機車。

有了水上機車我們來到2行星的賢者之島，在洞中找到了薩伊雷，取得薩伊雷槍。從賢者口中得知：取得傳說中五種武器，再來此地可學得『グランツ』技巧。

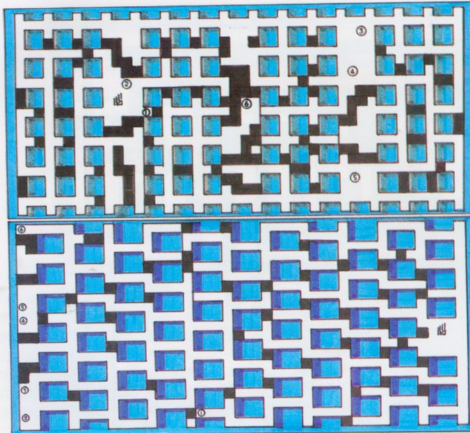
在1行星的不沉之城水底取得歐拉其歐劍。接著到砂漠星找到那位和妙子很像的女子取得妙爪。連同萊雅的萊雅弓，露娜的露切刀，五把武器會齊。再回賢者之島學得技巧後，接著飛往空中都市，城中賢者將武器全變成「ネイ」開頭。此時你可檢查一切裝備，多準備些生命之水，此行可能一去兮不復返。

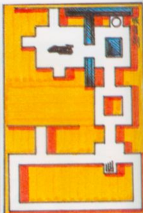
魔王是位於7行星的魯拉其魯空中城堡的迷宮中。在城中遇見了歐拉其歐之兄魯拉其魯，這個出賣靈魂給惡魔的敗類，幹掉他。接著到迷宮去會會魔王。

魔王的左手負責攻擊，右手補血，所以一定要先廢了他的右手，再幹掉左手，接著砍下他的頭，他就毀了









巴伊洛達鎮

1. ストームギア
2. ゆきのかんむり
3. ラコニアギア
4. ラコニアのパンダナ
5. ラコニアクラウン
6. スカイパーツ

▷ 紫月迷宮

1. フターアトマイザー
2. ラコニアリボン
3. ムーンアトマイザー
4. きふじんのゆみ
5. マリンパーツ
6. クィーンクラウン

▷ 空中都市

。打倒了魔王ダークファスル，這是全人類的希望。

～二之二章～雷因・レイン・

話說凱因與麗娜結婚後生了雷因(レイン)，經過20年後，一日，一位士兵報告說，麗娜王妃的母國麗之都受到了怪物的侵襲，於是雷因踏上了尋仇之旅。

到達麗之都，城鎮已經毀滅殆盡了，只好先到5行星去，在古藍弟雷庫達城中，聽村人說：千年前，因和萊雅合作而被放逐宇宙的耶西路族 子路(ルーン)，在冷凍睡眠後再次 活了。

當我們經地道通往南村時，救 一位少女露伊謝(ルイセ)，在南村 息了一下，接著到西洞窟去，那是 亂軍的總部，經過一段長路終於見 了平亂軍的首領達(ダン)，此時路 現了，嘲笑了我們一番就消失了。 是達加入我們。取得潛水裝備後， 們立刻趕往砂漠星。

希雷在巴薩他卡鎮南邊河岸潛 ，到神殿內找到了萊雅(ライア)， 神秘之星來到6行星，在馬伊斯多 城找到了萊雅項鍊。

使用項鍊來到了5行星的巴伊 達鎮，從西南下方的入口進入火箭 現場，登上太空船直奔紫色月亮。

在紫色迷宮中找到了路，大打 架後，路發現我們是露伊謝的一 命恩人，連連道歉，而且他還問：



ていおうのたて
賢者
グリーンスリーブ
パルスショット
サイレンショット
ていおうのつるぎ

魯拉其魯⬆ 空中城堡

1. ラコニアエーメル
2. ラコニアシールド
3. ラコニアメット
4. マキシマムギア
5. ムーンアトマイザー
6. スターアトマイザー
7. 魔王

選擇露伊謝或是萊雅……。

~三之三・三之四章~

芙因・フイン和路易・ルイン

雷因與萊雅結婚後生了王子芙因(フイン)與公主萊雅(ライア)。

一場大地震，震醒了詳和的大地，世界再次陷入混亂，芙因和萊雅帶著妙子，希雷步上了新的旅程。

從利克城出發，尋著父親的老路，經巴伊洛達鎮到達紫月去見路，要路的女兒露娜加入，再到迷宮取得飛行裝備，接著到6行星的空中都市去取滑水裝備。

有了滑水裝備到賢者之洞找薩伊雷取槍，問候賢者後，再去不沉之城學『メギド』技巧與拿歐拉其歐劍。再來找砂漠星的大姊要妙爪，五種武器到齊了，再回賢者之洞學『グランツ』技巧，接著找空中都市的賢者強化武器。

準備好了一切，去7行星會見大魔王吧！

芙因與路易兩故事是相對的，說到雷因和露伊謝之子路易，其實旅程路線差不多，所以這個情節就留給各位看官了，提醒你，五人中有一人是ライア後代，找齊了五人後，按著前提的老路直搗黃龍，毀滅萬惡魔王恢復世界和平是你的任務，加油吧！神之勇士……就是你！



特集

彩色液晶遊戲的時代來臨了!

GAME GEAR 隆重登場!

GAME GEAR



GAME GEAR			
価 格	19,800円(予)	発売時期	9月発売予定

GAME GEAR特集





開始鈕

1·2鈕

彩色液晶畫面



摩洛哥大賽



魔法寶石



南極企鵝





傳說中的掌上型新機器・GAME GEAR

塞加的掌上型遊戲機將於今秋正式發售！從正式的發表會至今已2個月了，終於於6月7日千葉・幕張的「TOY　SHOW」中展露芳跡。而且，塞加公司更開發了數款遊戲，正順利進行中。目前就等待正式發售日的來臨了！其他軟體公司方面的開發環境亦整裝待發，爲今後開發而努力。

G・G的性能、魅力等等，本誌也曾多次介紹，這期將以不同的角度來探討G・G。首先，先將G・G的特徵再複習一次。

G・G的特徵最引人注目的當然是，價格低廉，售價日幣2萬圓。彩色並擁有比GAME　BOY大1.3倍的畫面尺寸。通信最大可達8人、如果也購買選擇的TV　tuner，並可當彩色液晶電視來使用。

單有上述的魅力價格低廉，相信塞加公司實際上也做了相當大的挑戰性設定。「塞加並不想在硬體上謀求盈額。」這是廣報科田中先生付加說明的，且如果不能銷售100萬台以上的話，亦會造成不利。

當然，並不是只是優點。G・G的持續時間，鹼性電池使用的三小時是GAME　BOY的十分之一。但和已發表的PCE掌上型同爲3小時，卻擁有如此的彩色，又蠻值得安慰。



⬆實物的G・G比上圖加上若干的改變。

SEGA GAME GEAR 的規格	
寬×長×高	103×210×38(mm)
價格	本　體：預售¥19,800 遊戲軟體　：預售¥3,000～¥3,500。 (option) 調節器提袋：預售¥12,800 AC變壓器：預售¥1,000 汽車變壓器：預售¥2,500 電池提袋　：預售3,500 對戰電纜　：預售¥700
畫面尺寸	3.2吋
CUP	Z−80A　3.58MHZ
RAM	8K　Byte(工作用) 16K　Byte(錄影帶用)
表　示	畫素數：160(橫)×146(縱)dot 色　數：最大表示色4096色中　32色
音效機能	PSG　：3音(立體音響：左、中、右設定可能) 躁　音　：1音(　〃　) 特殊音源：挿槽邊亦可能
音效出力	喇叭 立體音響耳機
通信	2～8人的通信對戰可
電源	單3×6(鹼性型) 連續約3小時使用可 外部源用挿頭
外部電源	AC變壓器 電池提袋(充電池) 汽車變壓器
挿　槽	薄型挿槽



其他軟體廠商的評價～

接著，來看看各個製造廠商，如何看超低價的GAME・GEAR？

現在，由加入的12家廠商所作的市場調查中，徹底解剖GAME・GEAR！接受市場調查的各廠商如右圖所記。但是，已參加但尚未達到發表階段的廠家，暫時不列入市調中。

市場調查的結果，並沒有特殊的意見，都是本刊曾記載過的內文。但是，對G・G呈現兩派看法，倒是很引人深思的。也就是，以G・G爲遊戲機來看的廠商和以G・G爲可玩遊戲的彩色液晶電視來看的廠商2種。這2種看法都可能會成爲將來，G・G動向重點。

協助市場調查的G・G加入製造廠商

(株)拿姆科
(株)泰德
太陽電子(株)
日本電腦系統(株)
(株)SYSTEM SOFT
(株)船徵社
(株)日本通訊網路
(株)狼　組
(株)金子製作所
(株)TERCO
GENKI
(株)光明社

（SESA發表　5月底）

是適合那種款式的遊戲？

遊戲機要俱備何種魅力的性能才能普及呢？最重要的還是操縱在軟體的手中。讀者最關心的相信也是這點。在接下來的內文中，將詳加介紹。那G・G到底以後又會以何種系統的走向開發軟體呢？我們就由以下的市場調查中來動動腦筋吧！

結果，如下圖所示，和GAME BOY的現況非常相似。最值得注目的是，RPG有增高的傾向。GAME BOY發售時，一般都說掌上型的機器畫面小受持續時間的限制，所以較不適合RPG，但是「魔界塔士SA・GA」的效果，卻推翻了掌上型不適合RPG的說法。但是，比GAME・BOY持續時間短的G・G倒變令人擔憂的

款式	如果要開發的話會以那種類型爲主？	適合那種種類的遊戲？
動作	7社	8社
射擊	2社	2社
角色扮演	5社	4社
模擬	3社	4社
解謎	7社	6社
運動	4社	4社
賽車	1社	1社
其他	1社（任何種類均可）	2社（任何種類均可）

硬體的魅力？缺點？

在這裡，要提到的是各廠商對G・G的硬體規格上所舉出的魅力所在。

結果，如右圖表一看即知，最大的魅力還是價格低廉。在遊戲的市場成長中還是要低價位，才能吸引消費層的兒童。如此看來，其他軟體公司也能安心的開發軟體了。

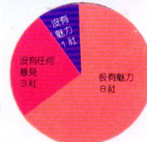
相反的，也是有許多建議改善的意見，尤其是持續時間的問題。確實以單了鹼性電池6個維持3個小時間是太短了。以GAME BOY單3電池4個維持15個小時來看，眞是一大缺點。由彩色液晶來看的話，以AC變壓器來玩的人會比以電池玩遊戲的人多。但是，這也就失掉了掌上型主要特色，邊走邊玩的利點。

	那方面最感魅力？
價格	10社
大小	2社
畫面尺寸	4社
搭載色彩	8社
DCPU	2社
DRAM	1社
表示機能	1社
音效機能	2社
音效出力	1社
通信機能	5社
持續機能	0社
插槽	1社
TV調節	6社
其他	1社

和GAME BOY的比較是……？

以加入的製造廠商立場，來談和別機種比較的市場調查，相信得到的答案都會是肯定的。但是，以期待的心情得到的結果，卻有一家勇氣十足的（？）廠商出現。

比GAME BOY更沒魅力！相信，最大的理由只有一個——持續時間的問題。



和ATARI的比較是….

雖擁有比MD更超羣的性能。但是和成長率較差的ATARI比較之下，得到了壓倒性的魅力。PEC的掌上型正在發售的現在，相信彩色的機器將會是無敵的。接著，最重要的只有——能由GAME BOY的市場中吸收到多少呢？？？？





受注目的G・G軟體～～會以何種遊戲登場？

看過了硬體及廠商的意見之後，接著，當然是最受矚目的軟體介紹。

G・G自體的發售元，塞加是電動版的高手，所以塞加將由電動版中移植些熱門軟體。另外，加入公司的拿姆科、泰德、金子製作所及電動版好手等數家廠商也都將一一登場。及個人電腦的名作廠商，太陽電子、NCS等等，在PC E為玩家所熟知的公司也相當多。

本體同時發售預定軟體

白熱對戰・摩洛車大賽

和本體同時登場，且最引人注目的非「摩洛哥大賽」莫屬了！

採1P的全16戰的戰鬪最高模式和自機1人奔跑模式。還有，最厲害的是2P，以對戰電纜，和同時擁有G・G的朋友接連對戰亦可。另外，信號燈的閃滅、輪胎、引擎等等，都有很細緻的設置。且順位改變時，畫面中央的位置立即表示出。這款使人沸血奔騰的遊戲，即將來臨！



↑以2P操作的期日即將來臨！



↑有速度感且真實感滿分！

流行的解謎遊戲・魔法寶石

使人廢寢忘食的「魔法寶石」，也將在G・G中出現。

看起來蠻簡單的，可是……事實，卻需要動動腦的遊戲。也有對戰模式，所以大家一起來，可是會增加許多樂趣的喔！



←深奧的解謎遊戲。

令人懷念的復刻版・南極企鵝

曾經風靡一時的動作遊戲中的名作「南極企鵝」在G・G再度甦醒！

可愛的主人公企鵝，將出現在草原上敵人，以塊狀物投擲，並使敵方全滅。一般只要投中敵方立即死亡，但是搖動牆壁使敵人麻痺後，碰撞身體，也能打倒他。你是否有信心能64面都過關呢？



↑從前在雜貨店中常看到。

預定陸續登場的塞加軟體

聖誕節的大獻禮・空戰神兵

還有，在遊樂中心剛出現的熱門模擬遊戲「空戰神兵」，將於12月在G・G中登場！

遊戲形態並不繼承「衝破火網III」的殘機制，而是採時間制，分初、中、上三級的模式，依面的不同而有不一樣的任務，比前款作品更增加了數倍以上的樂趣。

雖然，在G・G上的規格尚不明，但是以G・G的硬體性能來看，就將是一款相當吸引人且威力十足的遊戲。或許能成為8個人可同時玩的熱鬪遊戲，讓我們期待吧！



←畫面為電動版。





↑美麗的揷圖畫面，畫面為電動版。

↑一場逼真感十足的空中戰將在你的手中展開，畫面為電動版

MD版的最佳作・G・G忍

在MD中可稱為數一數二的動作遊戲「超級忍」，也以「G・G忍」在G・G中上線。美麗的畫面、誇張的忍法、巨大的首領角色等，相信許多人都印象很深刻，這款完成度高的遊戲，移植到G・G中會如何編排呢？相信這都是大家所矚目的。


↑忍法炸裂，畫面為MD版。

其他軟體

今後，塞加將陸續登場許多有趣的遊戲。首先，12月份短劇本的正統派RPG「魔宮傳奇」將登場。G・G的第一部RPG，塞加公司也全力開發中。

另外，有趣的對戰型運動遊戲「棒球」、「網球」。動作遊戲的「神奇男孩」、「天空魔城」。射擊遊戲的「幻想空間III」「時空戰士III」等等。甚至連「高速賽車」等強力的陣線都包含在中，請拭目以待吧！


←3D的賽車名作。畫面為電動版。





加入公司的軟體預定

斬 GEAR～～狼組

狼組加入的第一炮是，歷史模擬遊戲「斬 GEAR」，現正開發中。在個人電腦中蠻受好評的「斬」，將重新編排，並追加適用於G・G的建造城鎮的築城指令。



←戰國世界再現！畫面為個人電腦版。





↑操作簡單。畫面是個人電腦。
←戰鬪熱烈。畫面是個人電腦。

迷糊外星客（暫定）～～NCS

NCS將以滑稽模樣遊戲「迷糊外星客」（暫定）登場。擬 擬
舞台背景是異外星人的來襲和天變地異等與和平無緣的近未來故事。人類將好像在對相撲及棒球一樣熱衷的熱愛「迷糊外星客」。這款「迷糊外星客」是以自己製造的機器人和自己扮演的機器人作戰。近 。 迷糊外
相信，許多玩家都會期待這款G・G的可愛機器人大作戰，早日出現！



↑這是遊戲的挿圖。



↑可愛的機器人來了！

柏林圍牆（暫定）～金子製作所

以電動版的遊戲開發為主的金子製作所，加入G・G的第一炮軟體是，滑稽解謎動作遊戲「柏林圍牆」（暫定）。
遊戲內容為邊破壞柏林圍牆邊前進過關。輕鬆、可愛很值得期待！



←打倒柏林圍牆！

倉庫番（暫定）～～光明社

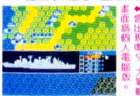
在個人電腦中以「JB殺人事件」和「BURAI」等，名作聞名的光明社預定推出「倉庫番」（暫定）。「倉庫番」是在再一種遊戲中都出現的名作。也是最適合像G・G一樣的掌上型機器的遊戲。



↑解謎名作。畫面為個人電腦版。

其他軟體

其他的加入軟體廠商的軟體，也將陸續出現許多適合G・G的軟體。船徽社的「反射危機」（暫定）和「富士吉傳說」（暫定）都預定推出。這也表示出船徽社一口氣推出2款遊戲，是對G・G下了相當大的賭注且信心十足的樣子。
雖然尚未確定，但太陽電子"聽說"將在G・G中推出「上海」。另外，SYSTEM SOFT也考慮將把發售中，同社的個人電腦「大戰略系列」及另外的名作移植過來，以這種局面來看，似乎玩家將有一段很長的時間和G・G軟體形影不離了！



←會出現嗎？「大戰略」畫面為個人電腦版。



←太陽電子「上海」??畫面為任天堂。

軟體預定發售日程表

月份	軟體
9 月	魔法寶石／塞加
	摩洛車大賽／塞加
	南極企鵝／塞加
10 月	棒球／塞加
11 月	神奇男孩／塞加
	麻雀／塞加
12 月	空戰神兵／塞加
	迷宮傳奇／塞加
発売日未定	高速賽車／塞加
	時空戰士III／塞加
	幻想空間III／塞加
	サイユワールト／塞加
	對戰カンフー／塞加
	G・G忍／塞加

月份	軟體
発売日未定	網球／塞加
	RPG（暫定）／塞加
	カロット占い／塞加
	エイリアンストーム／塞加
	天空魔城／塞加
	柏林圍牆（暫定）／金子製作所
	斬 GEAR／狼組
	迷糊外星客（暫定）／NCS
	倉庫番（暫定）／
	反射危機（暫定）／船徽社
	富士吉傳說（暫定）／船徽社
	GAMMA（暫定）／GENK











秘技天地

衝破火網 II

舞台選擇

忽然出現了舞台選擇!!

首先在標題展示畫面按開始鈕，然後選擇〝START〞或〝OPTION〞，變成選擇畫面。在這裏一邊按墊子上的A、B、C鈕，一邊按開始鈕看看。然後，以方向鈕的左右改變前進中的航空田艦下面的舞台數。只要將舞台數配合自己想要玩的地方再開始就OK了。全部23個舞台中有20個都可以自由地選來遊玩。這樣一來，無論是多麼陶醉在遊戲中的人以簡單地結束遊戲！

➡在這裏按下圖右指令！



邊按A、B、C，
邊按開始鈕





⬆以左右選擇舞台…
⬅忽然變成舞台20

出現訊息

通常在舞台3、5、9、11、13、16、19、21結束時，補給機會過來補充50發誘導彈。但是，還有一個秘訣，可以讓這種補充誘導彈隨時都能超過100發。

做法是補給機出現時，只要同時按B鈕及如下表的方向鈕即可。但如表上所列，各舞台的方向鈕不同，請特別注意。如果成功，當然就可以拿到100發子彈，同時也會出現英語的訊息。接著就介紹其中一個有趣的東西。

舞台5 THE NAME OF DARK FORCE IS〝〝SHIMEKIRI〞。

這和任何遊戲都沒有關係，各位不知作何感想？

3面	5面	9面	11面	13面	16面	19面	21面
左	右	上	右	左	左	上	右



⬆在這裏輸入指令。不要弄錯各舞台的指令！



⬆這是最後的補給舞台。這樣就可以隨意使用誘導彈了！



衝破火網 II

再加速

即使按衝破火網的加速鈕，速度表而只能到達照片Ａ的地方。你們一定會問剩下的表是什麼呢？現在就來解決你們的疑問吧！像照片Ａ一樣，一直按著來到衝破火網的界限點，立刻連續按加速鈕。你看，可以加速到剩下的部分吧！。



↑照片Ａ。在界限點連續按!!

←再衝向火網

補給機也旋轉

和衝破火網一樣，這個遊戲的特色在於天地反轉的捲軸。這種捲軸捲起來相當有快感，不過好像也有人頭暈目眩吧！就連覺得頭暈目眩的人也會覺得這個技巧很有試看看的價值。首先，在補給機出現之前捲動一下。然後，即使對方的補給機很大，也會一起捲動。無論在什麼樣的情況，補充誘導彈的補給部隊之戰爭耐性都不得不讓我們感到萬分謝意。



↑現在！捲動!!



←一點一點地補給

拳擊大賽

和同樣選手對戰！

在２人對戰模式中，１Ｐ選Ｋｉｍ，２Ｐ直接按開始鈕。２Ｐ的角色選擇。自然也會挑選到Ｋｉｍ。



→玩家選擇金錢。一樣是亞洲人



→Ｋｉｍ對Ｋｉｍ的對戰，連續攻擊



←２Ｐ也選擇金錢，這樣才公平

繼續

在勝利之前被敵人翻轉之後，聽到了對方得到10分……。只要有稍微的疏忽，就會死得很慘…這就是拳擊的世界。但這也就是遊戲世界，繼續本遊戲附帶的功能。做法是在遊戲結束的顯示畫面同時立刻按方向鈕和Ｂ鈕，就ＯＫ了。但是，一樣的對手不能有２次繼續。



←哦！輸了！真奇怪！再站起來吧！



→放心吧！在這裏輸入本文中的指令！這樣就ＯＫ了!!



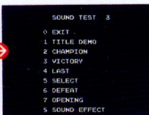
←哦，再站起來!!喂！你不是個廢人嗎？

聲音選擇

聲音選擇是這個時代的遊戲所附帶的東西。這個遊戲上也有。做法是在遊戲模式選擇畫面將搖桿按向２Ｐ這一方，然後再按開始鈕即可。７曲ＢＧＭ和一些相同有效果的音樂，足以讓你充分享受遊戲的樂趣。氣氛相當不錯哦！



↑在這裏輸入本文中的指令



←試看看聲音背景

只有聲音

在遊戲中，被敵人的猛攻逼到繩索旁邊！乒碰！這個時候要頭腦清醒地按開始鈕，以便暫停。這個時候，從各處都傳來要我加油的聲音!!我又有精神了!!比賽就從這個時候開始了。



↑乒碰！保持不敗的姿勢



←好像有音樂吧！



戰國傳奇

現在發現了一個不需浪費太多時間，而能在秘寶上施予魔法的方法了！

首先要到魔法使者的家中，選擇「まほうをかけてほしい」的指令，接著選擇希望施予魔法的秘寶，以及想施的魔法。如此一來就要將秘寶留在魔法使者處好幾年。但是可以選擇「あずけたものをかえしてほしい」的指令。在長老家時可以調查秘寶，並且附於秘寶魔法。但是施予魔法所付出的金錢是要不回來的。



➡首先到魔法使者家。



⬅要施予魔法。





⬆取回留在魔法使者處的秘寶。

⬅已經具有魔法了！

超級飛狼

舞台選擇

3D射擊遊戲中，難度非常高的本遊戲，有很棒的舞台選擇哦！

方法是出現標題畫面時，要到第2關的話按A1次，第3關就按A2次，第4關就按A3次，之後再按方向鈕的上、下、左、右、右、左、下、上，然後一邊按方向鈕，一邊按選擇鈕。如此一來，通常只能表示START和OPTIONS的標題畫面，就會出現CONTINUE的表示。選擇這個CONTINUE就會從最初所選的關數開始遊戲。

按A、上、下、左、右、右、左、下、上之後，按住上不放，再按開始鈕



⬅選擇關卡。



⬆第2關的隧道非常困難。

超級大戰略

有隱藏的MAP

首先還是先將電源插上，不久就會出現標題畫面。接著按下開始鈕的話，就會變成最初畫面。將游標配合最初指令上的「LOAD」，按下A鈕，就能表示出地圖名。接著再LOAD，就會出現地圖的全體圖了。然後按方向鈕的下、下、右、右、左、左、上、上，再按A鈕，就會出現新地圖了。這好像是「夢幻之星II」的蕾伊的臉。



➡首先要在地圖上LOAD。

按下、下、右、右、左、左、上、上，再按A鈕即可



⬆在這個地圖上LOAD之後，就變成了像是蕾伊的臉孔。



⬆於是就會表示出，以前所沒有看見過的地圖。

有隱藏的部隊

首先在各國的生產據點移動區塊，再按C鈕2次就會出現全體命令指令，再來就是係角色而有不同了。

當按方向鈕的左、右、右、右、右，再按A鈕，就會出現噴射運輸部隊。

按方向鈕的上、上、上、上、右，再按下A鈕，就會出現F－14××。

若是按方向鈕的下、下、右、上、左、下、右、上、上，再按A鈕會出現噴射機。按方向鈕的上3次、右6次，再按A鈕，就會出現忍者部隊了。

➡首先要在生產據點移動區塊。



⬆於是在遊戲登場的角色，就會有生產的行動了。



⬅按2次C鈕，就會變成這個畫面。



⬆接著再輸入各個的指令，如此一來的話……。

大魔界村

無敵和關數指令

這款遊戲你已經全都過關了嗎？難度相當高的本遊戲，對於自認爲高手的你來說，相信也是吃盡苦頭了吧!?不過在這裏將要介紹一個能輕易過關的方法。

首先要看4次的選擇畫面，之後在標題畫面上按4次A鈕，然後依方向鈕的上、上、下、下、左、右、左、右的順序按。在按最後的右時，若有聲音就表示成功了"按住B鈕再按開始鈕，遊戲一開始，就是無敵的狀態了。同時將最初所按的A改爲16次，再將指令輸入的話，就可以關數選擇了。遊戲開始時，按下右表的鈕，便可從喜歡的關數玩起。。



⬆在標題畫面按開始鈕，以上下來選擇畫面，再按開始鈕。



⬆這樣就會變成選擇畫面了。按開始鈕就會回到標題畫面。

反覆 4 次

⬇看過4次後，在標題畫面輸入以下2個中的任何一個指令。



面	鈕
1面途中	A
2面	上
2面途中	上和 A
3面	下
3面途中	下和 A
4面	左
4面途中	左和 A
5面	右
5面途中	右和 A
最終首領	右下

按A 16次，然後順序按下方向鈕的上、上、下、下、左、右、左、右

邊按左表的鈕，邊按開始鈕



⬆馬上就可從最終首領的地方開始了。而你能打倒這個首領嗎？

按A 4 次，然後順序按下方向鈕的上、上、下、下、左、右、左、右

邊按B鈕，邊按開始鈕



⬆看吧！雖然遭受敵人猛烈的攻擊，但是却絲毫沒有受到傷害。

石中劍

發現體力恢復地帶

在這款遊戲中，也發現了體力恢復地帶哦！當角色受傷時，馬上趕到克魯特城去。進了城之後，在右下的地方移動角色。然後靠著牆壁向右移動，就會進入一條像是進不去的溝中。在盡頭處選擇「しらべる」的指令的話，體力就可以完全恢復了。以克魯特城爲根據地的話，也可輕鬆提昇等級哦！





⬆調查這個地方的話……。
⬅太好了，體力完全恢復了！

麻將刑警

聲音測試模式

這款「麻將刑警」中，也設計有聲音測試哦！

當標題畫面表示出來時，按住A鈕不放之後，再按開始鈕就行了，馬上就會轉換成「SOUND TEST」的畫面。請以方向鈕的左右來選曲，以A鈕來聆聽。全部可以聽到34種的BGM以及效果音。對於沈迷在麻將中，又很想聽到好聽音樂的麻將迷，這是最好的技巧了。



⬅在標題畫面上按下A鈕！



➡這樣就會轉換成這個畫面。



⬅以方向鈕的左右來選擇音樂，以A鈕來加以實行。

戰國傳奇

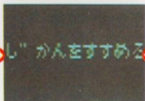
變成長生不死

現在要爲各位介紹一個不老不死的技巧。在主要畫面的「時間前進」中，讓角色變成ＯＬＤ（芳達60歲、威沙特60歲、德瓦夫100歲、耶魯夫200歲）。接著出發去冒險，讓角色輕易地失敗。然後時間向前推進到死後20年就行了。在儲存之後，到魔法使者家使角色復活。復活成功的話，魔法的副作用就是讓角色不老不死。復活失敗的話，就要一直反覆地儘量讓他復活。

設定芳達爲60歲、威沙特爲60歲、德瓦夫爲100歲、耶魯夫爲200歲。



↑製造不老不死的角色吧！



↑在主要畫面選擇「じかんをすすめる」的指令，角色就會變得非常年長了。

↓以ＯＬＤ出發冒險了！



↓不要猶豫，就讓角色輕易地死去……。





↑以「じかんをすすめる」的指令，變成角色死後的20年。

↓在魔法使者的家中，讓角色重新復活的話……。





↑完成了！復活成功！同時可以魔法的副作用變成不老不死。

超級大戰略

有最新部隊哦

在各國的生產據點移動區塊，按Ｃ鈕２次之後，就會出現全體命令指令。然後按上、左、右、右、上、Ａ鈕，這樣在其生產據點，所能夠生產的兵器中，就會重新加入各國的最新兵器。這些最新兵器中，也有以前從未介紹過的兵器哦！

↓首先在生產據點處要先移動區塊。



↓變成全體命令畫面之後，輸入以下的指令。



按上、左、右、右、上、Ａ

可以變更軍事預算

遊戲一開始，實行ＬＯＡＤ的話，就會出現地圖，於是按上、上、上、右、下、下、下、下、Ａ，就會表示出軍事預算表了。而軍事費從０～30000，每1000可以變換爲０～5000，每100的工業力。但是國家的軍事費比30000高，工業力比5000高時，就無法再提高了，所以這時也就該停止了。

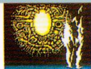
↓開始遊戲，實行ＬＯＡＤ的話，就會出現地圖，這時輸入以下的指令。



按上、上、上、右、下、下、下、下、Ａ

↑這樣就會出現軍事預算表，可以自由地來改變。

↑想要輕鬆作戰時，還很便利。

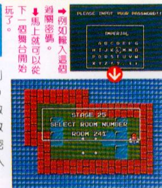





史上最大倉庫番

全面的過關密碼

這款倉庫番曾被移植到各種遊戲機中，不過這MD版的難度相當高，而且關數也非常得多。所以在此要教各位向前推進的全面過關密碼，只要在接關畫面上輸入以下密碼就可以了。



➡例如輸入這個過關密碼。⬇馬上就可以從下一個舞台開始玩了。

2	MARINA//	14	FIGUEROA
3	MALIBU	15	SUNSET
4	SANPEDRO	16	ORANGE
5	VENTURA?	17	HARBOR
6	SANDIEGO	18	CENTRAL
7	PASADENA	19	WESTERN/
8	/BEVERLY	20	?VALLEY?
9	MELROSE/	21	GLENDALE
10	PODEO/?/	22	FOOTHILL
11	WESTWOOD	23	VANNUYS/
12	WILSHIRE	24	CRENSHAW
13	VENICE??	25	IMPERIAL

超級魔術方塊

調諧模式

首先要插入電源，不久就會出現標題畫面。這時候按開始鈕，會變成主要畫面。若是按操作器的上、上、下、下、左、右、左、右、A、B，就會出現標題畫面上的調諧和聲音測試的指令。如果你想試試畫面上所指示的事情，那麼就能享受各種樂趣哦！而且也可以選擇聲音測試或是展示玩法，相當不錯哦！



➡首先會出現標題畫面。

⬅接著就是主要畫面了。



⬆在主要畫面輸入指令之後，就會變成調諧模式了。

⬅在這個模式上，可以享受展示玩法以及聲音測試，等等不同的樂趣。

戰斧

發現了選擇關數的方法

這是共有4種模式的遊戲。在電動版模式中，非常有效的關數選擇技巧，現在可被發現了！

方法就是在選擇角色的畫面時，按住方向鈕的左下不放，再按B鈕，然後再按開始鈕就可以了。這樣在左上就會出現數字。改變數字的話，就可以玩其他的關數了。



⬅若是不選擇電動版模式，就無法使用這個有效的技巧哦！

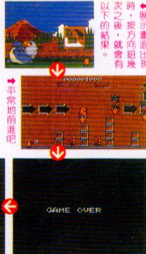
➡在左上角會出現小小的數字。雖然不太容易看，不過……。

⬅再怎麼說，可以玩最後一關真是令人高興。

紐西蘭故事

接關次數增加了！

在標題畫面按下開始鈕後，就出現了展示畫面。這個時候不論是順時針或逆時針都行，按方向鈕幾次之後，會GAME OVER，此時接關從5增加到9。



⬅展示畫面出現時，按方向鈕幾次之後，就會有以下的結果。

➡平常地前進吧



⬆接著出現遊戲結束的畫面。

⬅接關次數就可增加9次哦！






立體空戰

在這個畫面



⬆在地圖選擇畫面上，配合游標到沒有敵人的區域去，輸入指令。

在上面的畫面中按住操作器1的開始鈕不放，然後以A、B、C、B、A、A、B、C、B、A、B的順序輸入，離開開始鈕。

配合游標到想去的地方



⬆決定哪個區域是否要戰鬥。和最後的首領戰鬥的話，就沒意思了。

可聽過嗩吶的曲調？這音樂是本秘技的關鍵，相信嗎？

不論相信與否，這個指令就是嗩吶的指令。

在地圖畫面上，不論哪個區域都有其非所屬的地點，配合著嗩吶的音樂，按下按鈕。這順序是〝ABCBAABCBAB〞。之後選擇區域，在遊戲開始之前隨意按鈕即可。

配合游標到想去的舞台，按住開始鈕，直到自機開動爲止。

在這個畫面按下按鈕



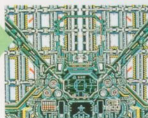
只有這個區域無敵



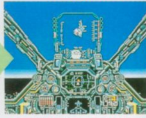
⬆絕對不死的無敵戰鬥機。可以和其他的指令一起併用。

配合游標到想去的舞台，按住A鈕，直到自機開動爲止。

自機開動之前不要放離按鈕



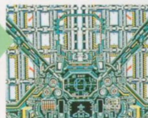
一流飛行員



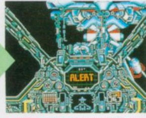
⬆和這個區域的一流飛行員的戰鬥。不論哪個區域都很厲害。

配合游標到想去的舞台，按住B鈕，直到自機開動爲止。

遊戲開始之前按下按鈕不放



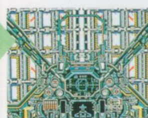
區域的首領



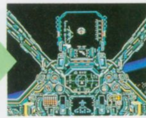
⬆這個區域的大型航空母艦登場了！打倒這個敵人就可取得此區域。

配合游標到想去的地方，按住C鈕，直到自機開動爲止。

在閘門外有最後的首領



最後的首領



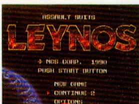
⬆這是最後的首領，和主角乘坐相同的戰機。是1對1的對決。



重裝機兵

續集增殖

這個遊戲是可繼續，但我想一定很多人認爲頂多只有兩次繼續而已。但是我們發現這個遊戲的繼續就像是無限的寶藏。做法是在繼續玩剩下兩次時，進入優先選擇畫面，再按開始鈕看看。這麼一來，繼續的次數就可以增加到9次，可讓你無限量地玩下去。



➡剩CONTINUE2



⬅變成優先選擇畫面



⬆按開始鈕來增加

⬅無限的繼續

標語大旋轉

我們要教一教那些想要收集武器卻又無法收集的人一些技巧。讓你在第一面過關之後就可以裝備所有武器的技巧。

現在，先通過第一面看看。這個時候出現很多敵方角色，這些敵方角色一個都不可以打倒。只要打倒第一面最後出現的宇宙戰艦即可，得分在2800分時就讓它結束。這麼一來，從下一面開始，全部的武器就都裝備了。

但是，如果是繼續之後，武器就會全部消失。如果使用這個技巧，從第2面開始，戰鬥應該會變得比較輕鬆。



➡不要打倒敵方角色



⬅只打倒宇宙戰艦



⬆武器忽然完全裝備了

變更手腕的動作方法

在遊戲中設定爲暫停狀態，一邊按A和B鈕，一邊按C鈕看看。這樣一來，遊戲中就可以變更AIMIN MODE（手腕的動作方法）了。

⬇在遊戲中暫停、輸入指令





⬅然後在這個畫面



➡可在遊戲中變更

使用魔法

這個遊戲在插入電源重新設定之後，梅塞亞的標題會大幅度旋轉。這個時候如果在搖桿2加入搖桿，同時按方向鈕的右上及A和C鈕看看。這樣一來，就可以方向鈕自由地使梅塞亞的標題旋轉。這對遊戲的進行完全沒有任何用處，但有空的時候不妨試看看。



⬅在標題旋轉時輸入指令。



⬆可以自由地動作

和敵方交戰

使用第一面出現的敵方角色廸葛，在對戰模式時也可以做到。

做法是在廸葛的出現面按插入搖桿2的開始鈕看看。這樣就可以使用搖桿2來操作接著出現的廸葛。如果利用這個技巧，就可以享受和對戰模式一般的遊戲。



⬅在有廸葛的畫面按開始鈕。



⬆可以搖桿2來操作廸葛

新卡預告



完全移植到Mega Drive。出擊飛龍的時刻來臨了

出擊飛龍

預定10月發售　SEGA　價格未定／6 Mega

「出擊飛龍」的賣點，恐怕就是主人翁「飛龍」的各種動作吧。奔跑、跳躍，滑行，滾落，垂落等等，都是飛龍擅長的動作。

此外，飛龍戰鬥的舞台場面也極震憾人心。無論是在嚴寒的西伯利亞，或者在浮懸的空中的大戰艦上，甚至移到月球上，都有驚心動魄的戰況。並出現冥王派來的刺客和3名女殺手。



←這傢伙便是冥王古朗德馬斯特。



↑與電動版沒有絲毫不同

出擊飛龍登場



←1面的中首領（♀）飛龍登場。雖然身強體壯，看起來很厲害，其實卻祗稱得上中首領。

不輸於電動版

從此處介紹的數枚照片便可看出其優越性，移植度百分之百。

移植時，已完全動員Mega Drive具有的一切功能了。在家中便能得到與電動版一模一樣的效果。



↑可以選擇在飛龍前後的特殊角色。在這種狀態下，再做一次選擇，便出現漂亮的豹型。



→在賽法的脅迫下就顯得窩瘪不起的戰鬥員。這傢伙祗有死路一條。



←特技攻擊也是飛龍的特長。用這種特殊體技接近敵人，將它一刀兩斷。

新卡預告

美少女操縱著魔物

魔界妖子

發售日未定／NCS
價格未定／4 Mega

這部遊戲是以女子高中生妖子爲主要的角色，由主人翁貫穿全部6座舞台的縱、橫捲軸動作遊戲。各舞台都是從人間界開始，從中途轉變成魔界，2部構成的結界在學校中。最大的地圖是縱8畫面×橫32畫面的巨型圖。

妖子的攻擊方法是用劍砍。跳躍之後再用籤刺，非常簡單，但是必須在戰鬥中前進時，用劍砍傷魔物，所以並不容易做到。尤其是，雖然沒有秘寶，但從最初起就裝配了防禦巴利亞。地圖上有岩石滾落的陷穽。小說和動畫的企劃正在籌備中。

真野妖子

↑16歲的女子高中生!!繼承著代代相傳的狩魔血緣

⬇此外是某個舞台中的魔界原。另外還有魔界湖和魔界洞舞台……。





↑妖子的巴利亞中彈後，在一定時間就會打開一個大洞，小心！

毀滅人間界的妖魔們！



⬅畢美拉被制止之後，突然間又發動襲擊。

⬇茲巴古。發射出環狀的砲彈。

⬅巴夫朗一次可發射大量誘導彈。



⬅妖子的必殺技，籤刺攻擊！除此之外，可以沿著岩石等分3段踢踏而上。

銀鷹發進！

太空戰鬥機 II

發售日未定／TAITO
價格未定／容量未定

熱門射擊遊戲的決定版「太空戰鬥機 II」移植已經確定了。用新生銀鷹與再度甦醒的謎異星人貝魯沙的巨型戰艦，重新展開一番死鬥。我機備有射擊，雷射，砲彈武器等，可藉著取得各種秘寶，而一步一步的提高力量。同時備有禦敵的巴利亞。希望Mega Drive中能重現線條式捲軸。。

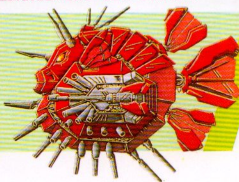


↑與1畫面首領海吧斯亭古之戰。這傢伙太弱了。畫面爲電動版



↑與巨型歐克托巴巴斯之戰是一場苦戰。畫面爲電動版

巨大的首領



⬅用「哈利先白」爲藍圖而設計的首領斯契魯·史賓，在第2面登場。

新卡預告

引導革命派至勝利之途

忍者戰士

發售日未定／TAITO
價格未定／容量未定


⬆驚異的3畫面遊戲第2波，在遊戲中心登場了。MD版的作品會是如何呢？畫面是電動版。

在電動版中，以寬畫面而深受歡迎的動作遊戲—「忍者戰士」登場了！

遊戲的舞台是近未來，基本上是以橫捲軸來進行遊戲。主角是忍者和古諾，敵人就是將黑暗帶來這塊土地的邪惡魔王帕古拉。這2位主角實際上是革命派的領導者，帶著馬魯克所製作的苦無和手裏劍爲武器，起而反抗。因爲2人可以同時玩，同心協力打倒嘍囉，最後就可向帕古拉挑戰。

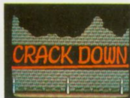

⬆藍服的忍者是1人玩。動作很敏捷。畫面是電動版。


⬆受到敵人攻擊時，裝甲會剝落。畫面是電動版。

在敵人根據地設置炸彈

緊急任務

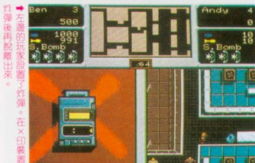
預定7日發售　SEGA
價格未定／4M



⬅殺死人造人類。

將企圖征服世界的人造人類，以限時炸彈破壞吧！現在這款「緊急任務」，將在MD登場了！Ben和Andy以先發隊的紅×印爲目標，趁機攻進敵人的根據地。打倒可無限出現的敵人機械兵士後，就可得到最初的機械槍、強力貫通彈的加農砲、超級炸彈3種秘寶。子彈可由先發隊的殘餘箱來補給。殘餘數變爲0時，可以一擊的必殺拳擊、腳踢來對打。在全部的×印上設置限時炸彈後逃離成功就是任務。加油吧!!

➡左邊的玩家設置了炸彈。在×印裝置炸彈後再脫離出來。



限時炸彈設置完畢


⬅角色雖小，但動作很快。


⬅也是非常忠實的植物。

不要躲避宿敵小丑

蝙蝠俠

預定6日發售　SUN SOFT
價格未定／容量未定

這是以科薩姆市爲舞台，追趕仇敵小丑的蝙蝠俠。電影的「BATMAN」臨場感，也完全在動作遊戲中登場。因爲電影的故事忠實再現，所以空中戰等等的舞台也有。舞台有7個，最後要和小丑對決。

⬇閃躲敵人攻擊的蝙蝠俠。要小心在下方的敵人。




⬆這是射擊面。在戰車的激烈砲戰中，可要小心應戰了。

蝙蝠翼被攻擊了！


⬆吹起像雲一般煙霧的煙，可能另有玄機。

新卡預告

戰略射擊遊戲

大地鎗聲

預定 9 月發售　SEGA
￥6000／4 M

電動版的射擊遊戲「大地鎗聲」終於被移植了。這款遊戲是在固定畫面上，預先決定了敵人的配置。同時各個都擁有個性的攻擊方法，可以從最多20人的角色當中，選出配合舞台特徵的主要角色，所以說，戰略性是非常高的。



←在電動版中，受許多玩家喜顧的這遊戲，是個名作。



←將舞台內的敵人全部打倒，或是將全員帶到出口就算過關。

遊戲的目的是暴走的大地鎗聲，其系統的動作是切入式的。當 1 個人時，沒有同伴的話就會變得相當困難，所以儘量不要讓同伴死。共有40面，努力過關吧！可 2 人同時玩。



←敵人的攻擊多采多姿。



←很像秋天的夜景。

在嚴酷的戰場戰鬥！

F Z 戰記

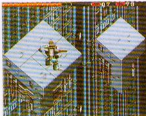
預定 7 月發售　Wolf Team
￥6800／4 M

狼組加入後第 1 部作品，是動作射擊遊戲。

畫面的設計是採建築物類的立體感，充分表現出整體的臨場感。

稱為「N A P」的玩家，所使用的密碼服中，有普通步行和高速步行這 2 種的移動方法。對於緊追不捨的敵人，可以高速移動來閃躲，而敵人的子彈也可以低速移動來迴避。同時選擇武器中，也準備了爆裂彈和誘導彈等強力的武器。以這武器攻下亞克希斯要塞。

↓以超高速上昇的昇降石上的戰鬥。在狹窄的落向處戰鬥要小心。





↑這列車砲是首領。巨大的砲身會攻擊過來。在被殺之前殺了它。



←在這裏要迴避敵人的猛烈攻擊。

密碼男孩

不論是何種的困難任務，有冷靜的判斷力和強韌的精神力一定可以成功。這位主角是否能攻略亞克希斯？



←這是主角密碼男孩。

英雄拉斯達登場

王者之劍

預定 8 月發售　TAITO
￥6800／4 M

以經過鍛鍊的肉體來應戰的幻想動作遊戲，在電動版中聚集眾多目光的「王者之劍 II」，移植到M D版來了！

主角當然是英雄拉斯達。使用普通劍、長劍、鐵鈎這 3 種武器，和魔族們戰鬥。不論什麼武器都有一長一短，所以要依場所的不同，好好區分使用，這可是重點。

而 1 個舞台是由 3 個區域所構成，在最後的區域 3 時，要與等待的首領單打獨鬥。打倒首領的話，就會出現賢者之石。收集這塊石頭是這回的冒險目的。好好使用這劍，打擊罪惡的魔族吧！



←吊著繩索飛盪！

攻擊過來的魔族



←在森林裏一個人孤獨作戰的拉斯達。敵人從空中，從地上不斷出現襲擊，真是討厭，不過可不能輸哦！



←在這踏腳處上下移動。



←雖然是巨大的敵人，畢竟是嘍囉。

新卡預告

火激

滑稽戰鬥動作遊戲

火激

預定10月發售　HOT · B
價格未定／容量未定

這是以9層大樓的廢墟作爲指揮部，極惡軍團的「火激」。在每一層樓，都有恐怖的9位幹部和嘍囉群嚴陣以待。主角「慶」原是拳擊手，爲了替弟弟報仇而一個人進了這指揮部。

長相非常恐怖，身體是2等份的滑稽角色，在戰鬥時會分開身體射出肉彈攻擊，若是決定用拳擊時，敵人的臉也會飛離出來。同時也有聲音合成，會配合動作發出聲響。

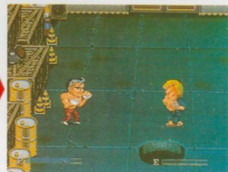
和電動版不同的是也有必殺技登場，能力非比尋常。

⬇將失敗的幹部丟入出入口，這個無情的男子就是總長的左右手松。





聲音合成眞實地再現



←打倒嘍囉的兵隊後就會出現那層幹部。把這傢伙打倒，就可前進到2樓。可用跳躍的必殺技來發揮實力。

實業王

紙上遊戲登場了！

實業王

預定7月發售　SEGA
¥5500／2M

可4人玩的MD版人生遊戲登場了！選擇角色後旋轉輪盤，遊戲就開始了。在所停止的地方，可作土地買賣，結婚生子等事，但也可能被逮捕，充分反應出人生的沈浮不定。而如何讓自己否極泰來，就是成爲眞正實業王的目標了。

在許多很難的遊戲中，這類型遊戲並沒有特別的技巧，所以各個年齡層都可以一起來玩，是結交衆多好朋友的一款最適合的軟體。

⬇左邊的巨大數字是輪盤。看你是生是死？命運就由此來控制了。





←在房邊好像有好東西，那是什麼呢？



⬆這裏分有好幾條路線，就好像人生中有山有谷的意義，非常有趣。



⬆在證券公司買股票吧！因爲不需要太難的知識，所以儘可以放心。

戰鬥高爾夫

這可不是普通高爾夫遊戲

戰鬥高爾夫

預定9月發售　SEGA
¥6000／4M

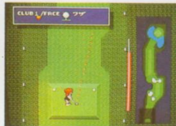
不單單只是高爾夫遊戲，也加入了冒險要素的，就是這款「戰鬥高爾夫」。高爾夫的畫面，基本上是以整片球場來表示，但在其中也設計有許多異於往常的超級射擊等打法的技巧，可說是高爾夫遊戲史上的大突破。

同時主角也有等級，在對戰時，也可促進主角的成長。而對戰選手們都好像是在何處看過的，他們的台詞配合著角色的設計，非常諧調可笑。

在這充滿諷刺感覺的世界中，眞可好好品味一下。



⬆很可愛，但頭很大的女英雄，唯。





←這款高爾夫遊戲非常注重故事性，整個結構也有完整的規劃。唯的起初射擊也很厲害！



⬆這個男人到底是誰呢？



新卡預告

注意電影中的主人翁！

宇宙防衛戰

預定12月發售　NCS
價格未定／4 Mega

為了打倒擴散到宇宙中的邪惡組織波依德，因此駕駛著最新宇宙船在宇宙間縱橫無盡地盤旋。為了期待能在宇宙間探險的人，推出了這部道地的SF射擊冒險遊戲。



➡廣大宇宙中的冒險開始了⋯



⬅街道也用3D顯示

這部遊戲有3個特徵，宇宙航行，在行星的街中移動，和敵方宇宙船的戰鬥，都是3D畫面。打敗敵人獲得的獎金用來強化飛船。

個人電腦版

最初開發的PC88版順利移植到PC98×68000了。特別是完全移植了主人翁的臉。是否是美少年？



⬅×68版的畫面會更好嗎

看到超音速捲軸了嗎

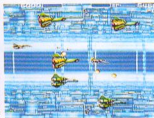
空戰剋星

發售日未定　金子製作所
價格未定／4 Mega

Mega Drive版的伙伴愈來愈多了。接著加入的是由金子製作所所完成的電動版「空戰剋星」等。「空戰剋星」是一部橫捲軸射擊遊戲，以超高速捲軸和完美的演出為主題。同時Mega Drive版也已在籌劃中。希望能儘快發售。



⬆從上空射下來的波光砲，一瞬間就使街頭化為一片焦土。為了人類的存續而戰。畫面為電動版。



⬆敵人們也展現了合體或變形等多彩多姿的行動。背景十分美麗且具有魅力。畫面為電動版。

誘導連珠！

連珠拚盤

預定8月發售　Macro Net
價格未定／容量未定

不但是一部解謎遊戲，同時具備了美麗的圖案。這是特別為了玩家設計的。規則非常簡單，只要逐一移動各方塊，將連珠球導入各檢查點中就可以了。但是，只要一開始就會愈陷愈深。此外會有阻礙去路的敵方角色。

舞台共有50面。向前進將發生一些意想不到的事。很可惜無法在此描述。



⬆從斜面看去的情形。預先估計的能力和當機立斷的判斷力非常優越。是一部謎題遊戲。



⬆在限制時間內是否可以過關呢。仔細看就會發現連珠球一直支持到面板處為止。

懼高症者請注意

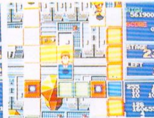
爆破兵團

發售日未定　NCS
價格未定／2 Mega

在浮遊在空中的要塞上移動，設定好所有的起爆裝置便可過關的過關解謎遊戲。要塞由跳躍牀、地板、洞穴，起爆裝置的面板構成，可通過起爆裝置上，設定起爆裝置。跳躍牀有耐久力，使用數次會出現破洞。可利用破洞使敵人掉下去。但是自己不可掉下去。2重捲軸甚至可看出高度！



⬆即使我方角色和敵方角色接觸，也只是彈起來，卻不會受傷。但是，一掉下來就失誤1次了。



⬆使用跳躍牀跳躍，即使撞上敵方角色，也可以幹掉它們。但千萬不要跳過頭喔。

新卡預告

優秀的模擬遊戲再次登場
超級大戰略 II
預定12月發售SEGA
價格未定／4M

前作的「超級大戰略」，在發售時期銷售一空，是MD版的名作軟體。而今提升等級的「超級大戰略II」又回來了！繼承大戰略的基本系統，戰鬥畫面的卡通動畫，以及BGM，更包括地圖數目，都要比前作提升許多。對於模擬迷而言，這款新作又要讓你無法成眠了，因爲相信你會愛不釋手，不成功誓不罷休。


↑這是前作的地圖畫面。可說比98版有更快速的思考，而且評價也高出許多。而這回又是如何呢？


↑這是前作大迫力的戰鬥畫面。看到這個，就可以了解無益的戰鬥只是徒然消耗體力。

移植了受歡迎的麻將遊戲
自我中心派 麻雀登場
發售日未定　GAME ARTS
價格未定／容量未定

移植到各種機種，博得好評的麻將遊戲「自我中心派」型式提昇版，現在要登場了！模式有3種，可以享受標準式4人打的「自由對戰」、關於麻將技巧的「麻將道場」，以及代替章魚討伐戰的「等級對抗麻將」。同時又加進了漫畫「麻將教室」的5名新角色，共有21名，都是各具個性的對手，能有一場熱鬧的麻將。


↑遊戲中的4人配置，可以看到對手表情的就是這個類型。畫面則是個人電腦版。



↑對戰對手都是很有個性的人。這回要增加新角色了，又會有什麼鮮事發生呢？畫面是個人電腦版。

正格派的模擬遊戲登場了
格蘭達戰役
預定9月發售　Wolf Team
價格未定／容量未定

從X68000移植而來的「格蘭達戰役」，是共有8面的射擊遊戲。在每一面都有要破壞後才能過關的重點，若將之全部破壞，就會出現首領。自機格蘭達中，裝備有普通彈和強普通彈16倍威力的普拉斯達2種武器。同時在遊戲中，也登場了稱爲「後援單位」的補助兵器5種。若能好好使用這些武器，遊戲就可輕易過關。


↑這傢伙是第1面的首領。以跳躍來攻擊它。若不能習慣，往後會很辛苦。畫面是個人電腦版。

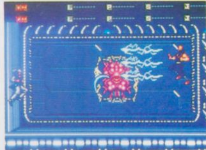


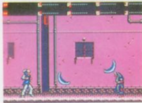
↑在地上300公尺的高速道路上的戰鬥。巴爾札克的攻擊很厲害，要小心提防。畫面是個人電腦版。

橫捲軸的動作遊戲
四天明王
發售日未定　SIGAM
價格未定／容量未定

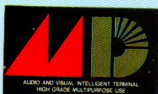
繼「星際歷劫記」之後，西克碼商事又登場了MD版的軟體第2波，就是這「阿修羅」。橫捲軸的動作遊戲中，以過去、現在、未來的所有9個舞台爲背景。敵人是被稱爲魔界之王的阿修羅，爲了防止他征服世界的野心，而造出了4名勇者，就是四天明王，授予他們對抗魔物的戰鬥力。可以從這4人中，選出2位喜愛的角色，而來2人同時玩。而且也可依狀況，在舞台中改變角色。了解4人的特徵，好好加以使用，可說是致勝的關鍵，在此就預祝各位成功了。


→在右邊中央的是紅一點阿亞米。能使用龍捲的神通力。


←使用電擊的神通力的小孩是氣電坊。2人協力打倒首領。

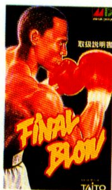

↑以真空波打倒敵人的千四郎。


↑使用火龍的神通力的小太郎。

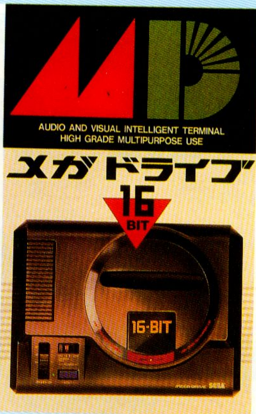


JADE COMPANY 翡翠行

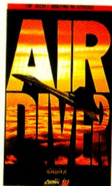
AN AUTHORIZED IMPORTER AND DISTRIBUTOR OF SEGA MD











最新遊戲，隆重抵港

大量批發 無任歡迎



OFFICE
翡翠行 JADE COMPANY
FLT. G, 2 F, GOLDEN BLDG,
BLK 3, 148 FUK WAH ST. KOWLOON
TEL: 387 6313 FAX: 387 9951

批發部・門市部
新成公司 SUCCESS COMPANY
SHOP 32, G F, GOLDEN SHOPPING CENTRE,
146-152, FUK WAH ST, SHAM SHUI PO. KOWLOON
TEL: 728 5966